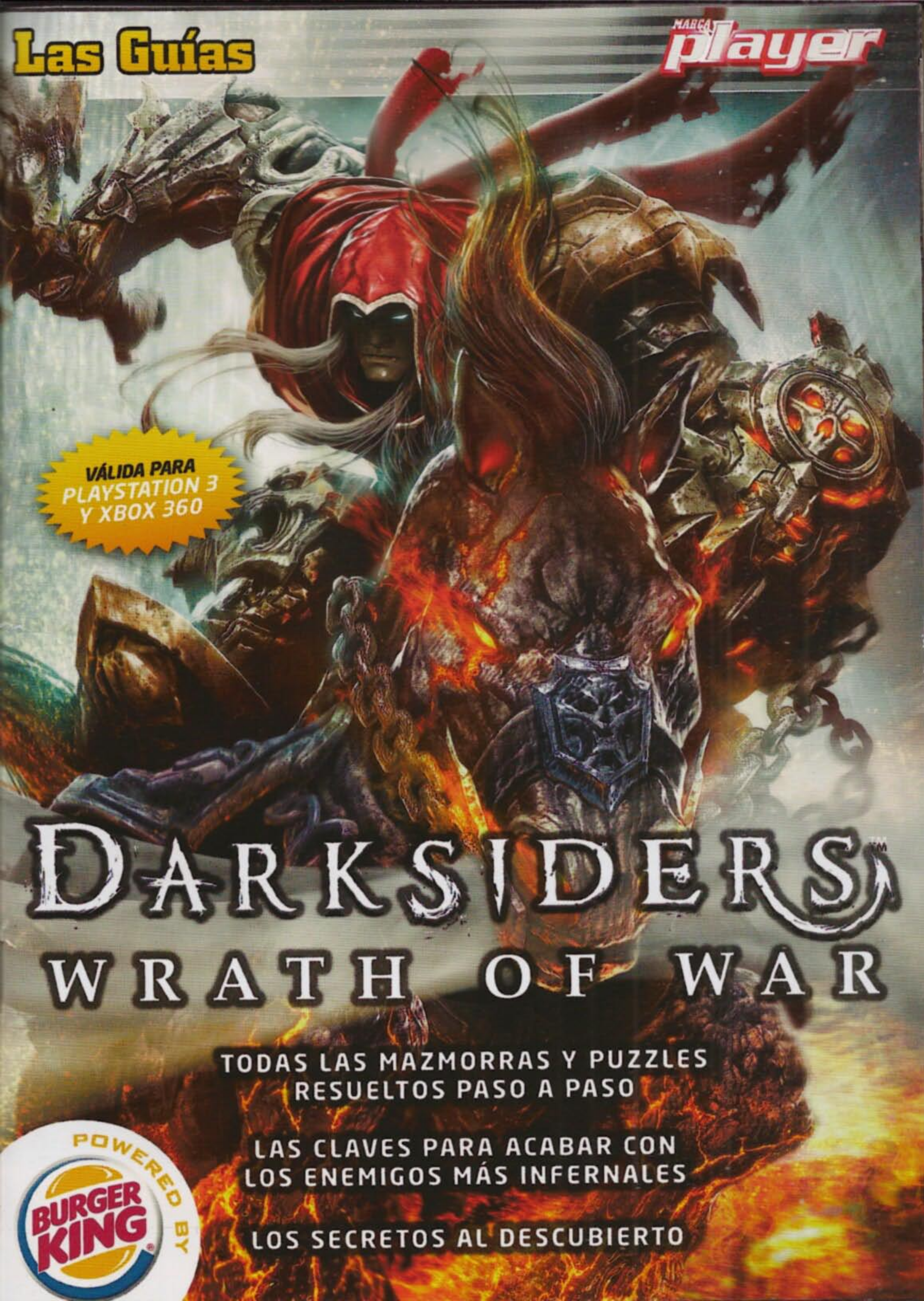


Las Guías
MARCA player
VÁLIDA PARA
PLAYSTATION 3
Y XBOX 360
DARKSIDERS™
WRATH OF WAR
TODAS LAS MAZMORRAS Y PUZZLES
RESUELTOS PASO A PASO
LAS CLAVES PARA ACABAR CON
LOS ENEMIGOS MÁS INFERNALES
LOS SECRETOS AL DESCUBIERTO
POWERED BY
BURGER KING







CONTENIDOS



Darksiders

ÁNGELES Y DEMONIOS LUCHAN POR VENCER EN EL FIN DE LOS DÍAS. SÓLO UN JINETE PODRÁ IMPEDIR LA VICTORIA

La lucha entre el Cielo y el Infierno se ha adelantado y con ella la llegada de los cuatro jinetes del Apocalipsis. ¿De todos? No, sólo Guerra ha acudido a la llamada y ahora le culpan por ello. Desprovisto de la mayoría de sus poderes, el Consejo le dará una segunda oportunidad. Tiene que regresar al mundo de los humanos, ahora en ruinas, e intentar devolver el equilibrio al universo. Ni Cielo ni Infierno pueden salir vencedores.

Deber y venganza

Y el culpable del desequilibrio no es otro que El Destructor, un poderoso enemigo proveniente del Infierno. El cometido de Guerra es darle caza y el deseo de venganza por la trampa en la que le hizo caer le servirá de acicate. Sin embargo no se lo pondrán fácil, ya que ahora es mucho más débil que nunca. Ni puede regresar a su forma original, ni cuenta con Ruina, su montura, ni con la mayoría de sus habilidades. Y para colmo está continuamente controlado por el Vigilante, un ser impuesto por el Consejo que velará por que cumpla con su cometido.

En su camino hasta El Destructor, Guerra recorrerá el mundo en busca de todo aquel que le acerque a su misión. Tendrá que superar varias mazmorras para llegar a sus enemigos, desde una Catedral llena de lava hasta barrios que se han convertido en guarida de las arañas o zonas de metro inundadas e infestadas de pirañas gigantes. Y por supuesto tendrá que vencer a muchísimos enemigos, provengan del Cielo o del Infierno. Está sólo, aunque con tu guía todo será mucho más fácil.

INTRO



JEFE

El Destructor

Enfócale, mantente alejado y esquiva sus ataques con RB o R1. Sobre todo ten cuidado cuando golpee el suelo, tendrás que saltar para que no te dañe.

Te lanzará coches cuando haya uno cerca de ti, cógelo y lánzaselo tú a él. Se quedará aturdido y será el momento de acercarte y golpearle con la espada en la cara. Tres veces servirán para terminar rematándole con B.

Almas

Las hay de tres tipos. Las azules son como dinero. Vulgrim te las pedirá a cambio de mejoras, combos y habilidades nuevas. Las verdes restablecen parte de tu vida. Por último, las amarillas te dan Furia, necesaria para poder utilizar ataques especiales.

Introducción

Aterrizas en medio del Caos. La Guerra entre el Cielo y el Infierno ha explotado y tú estás en medio. El primer nivel es muy fácil, ya que cuentas con todos tus poderes y la vida al máximo. Aprovecha para asimilar algunos conceptos, como las zonas por las que puedes trepar o ensayar tus primeros combos. Son fundamentales para derrotar a los enemigos con garantías. Utiliza tu "Forma del Caos" cuando puedas, serás mucho más poderoso. Limítate a seguir el mapa y acabar con todo el que te ataque, ya sea ángel o demonio, esta fase es muy fácil. Al final te espera el primer jefe del juego.

El Consejo Abrasado

Te han juzgado por haber intervenido sin tener que hacerlo y es hora de cumplir condena por lo que se supone que has hecho, pero puede haber una solución. En términos jugables este nivel es pura transición para que asimiles algunos conceptos. Cuando tengas el control coge tu espada y acércate al agujero con vapor azul para conseguir algunas almas.

Hotel Seráfico

Felicidades, has sido devuelto a la Tierra para cumplir tu misión y redimirte, y éste es tu primer paso aquí. Tienes que encontrar a Vulgrim, un demonio que puede ayudarte, pero es fácil. Nuevamente el camino es lineal hasta llegar a él, tendrás que ir subiendo planta por planta hasta salir a la calle. Cuidado con el enemigo orondo en llamas, ya que explota antes de morir. En la sala donde te enfrentas a uno de estos por primera vez tendrás que mover una viga para continuar tu camino. Después todo recto y vertical.

La Encrucijada

En el centro de esta estancia encontrarás a Vulgrim. Si quieres conseguir algo de él tendrás que hacer lo que te pide, conseguir 500 almas azules. Hay cofres desperdigados por la zona. Están marcados en el mapa, así que son fáciles de encontrar. Si entras en la boca de metro Oeste encontrarás un artefacto. Estas cosas le gustan mucho a Vulgrim, y te pagará bastante por ellas. Cuando lo tengas todo, vuelve con el demonio para que te de el Llamador de la Tierra y poder llamar a la Puerta Viviente que te impide el paso. En la siguiente estancia con enemigos hay otro Artefacto, en un saliente al oeste, aún no lo podrás coger, no tienes los objetos necesarios.



SAMAEL

Enemigo a muerte de El Destructor, te ayudará con una condición. Que le lleves los corazones de los cuatro Elegidos.

Los Elegidos

Horca Hirviente

Dirígete hacia la estancia circular del centro., te espera un nuevo jefe, el General Fantasmal. Tras eliminarle tendrás que hacer un pequeño puzzle. Acerca las gárgolas a su plataforma para que echen sangre. Aparecerá Samael, que te dirá que si quieres llegar hasta El Destructor primero tienes que llevarle los Corazones de los Elegidos. Después de hablar con Samael ve al Norte, dentro del edificio donde encuentras a Vulgrim, si trepas encontrarás un cofre con un Fragmento de Ira. Ahora ve al nuevo punto en el mapa con las alas. Las esferas azules te ayudarán a volar más alto.

Los Terrenos Asfixiantes

Al final de este siniestro parque hay otra Puerta Viviente, pero no te dejará pasar tan fácilmente. Te pedirá que cumplas cuatro pequeñas misiones en el Reino de las Sombras, al que irás automáticamente. Dirígete a los Campos de las Sombras para llevar a cabo las misiones. Son muy fáciles, y consisten en luchar en condiciones especiales dentro de una arena. Cuando las hayas terminado, vuelve a la puerta.



JEFE

General Fantasmal

Ataca y esquiva sus ataques saltando.

Cuando se defienda con su hacha déjale y aprovecha para acabar con los enemigos débiles.

El cuerno le tumbará cuando te esté atacando. Tras varios golpes podrás rematarle con B.

ELEGIDOS

Fragmentos de ira y vida
Son necesarios si quieres aumentar el máximo de cada barra. Están en cofres normales, así que, aunque tengas la Vida o la Ira al máximo, te recomendamos que los abras siempre. Te puedes llevar una agradable sorpresa.

El Vigilante
Sí, es muy pesado y nos cae muy mal. Pero de vez en cuando es útil. Especialmente en las batallas contra los jefes finales. Te da buenos consejos.

Hoja Cruzada
Tu primer accesorio, que hace las veces de boomerang. Sirve para golpear objetos lejanos, eliminar cómodamente a enemigos voladores y transportar algo de fuego a las bombas inertes. Muy útil en la Catedral del Crepúsculo.

La Escalera Rota

En esta nueva sección, antes de nada debes coger un Artefacto. Lo encontrarás si te metes por la zona derruida de la derecha nada más llegar y vas hasta el fondo. Dentro de la boca de metro, tras bucear un poco, encontrarás un Fragmento de Piedra de Vida. Con cuatro aumentará el máximo de salud de Guerra. Entra en el edificio, sube una planta y planea por las esferas azules hasta la autopista. Hay otro Fragmento de Piedra de Vida en la parte cortada de la autopista que va hacia el Este. Continúa por el Oeste hasta el final. La última puerta está bloqueada, la llave la encontrarás dos plantas más abajo.

Tras el video estarás a lomos de la Bestia Angelical. Limítate a disparar a todo lo que se mueva, especialmente si es muy grande, y a esquivar lo que te lancen a ti.

Catedral del Crepúsculo

Bienvenidos a la primera mazmorra del juego. Una vez dentro de la Catedral, el Vigilante te señalará una espada. Cógela y colócala en la estatua a la derecha de la puerta del fondo. Entra por la puerta que se acaba de desbloquear y, en la nueva estancia, por el Sur. Después de que hayas limpiado el patio de enemigos se desbloqueará una puerta. Entra, coge una bomba, revienta el obstáculo rojo y asciende. Acércate al pedestal con estatua y tíralo a la zona inferior. Entra por el boquete que acabas de abrir. Es una zona muy lineal, pero no te olvides del Artefacto que hay a medio camino. Al fondo encontrarás la llave que abre la puerta bloqueada del patio donde abriste el boquete. En la nueva estancia después de haber abierto la puerta y tras eliminar al enemigo, coge la espada azul. Sal y ve por donde dice el Vigilante. Coloca la espada en la estatua al lado de la puerta Norte y entra. Una planta carnívora protege la espada azul. Lánzale una bomba y después coge la espada. Una vez termines la batalla, colócala en la estatua al Noroeste y entra por la puerta Norte.

Asciende volando por la esfera, coge el Artefacto y sube al saliente. Escala por las vigas hasta el otro lado y tira el pedestal con estatua. Después desplázalo hacia el Este para poder subir por las vigas. Aquí hay dos puertas, ve por la del Sur. Dispara a la planta carnívora que sujeta el busto y éste caerá abriendo un boquete en el suelo por el que debes entrar. Abajo del todo encontrarás una especie de piedra flotante con caras. Golpéala y obtendrás la Hoja Cruzada, un arma muy útil. Tras la batalla golpea con la Hoja a la piedra azul encima de la puerta y esta se abrirá. En esta nueva zona lanza la Hoja a las bombas de delante y de detrás de la estatua para que desaparezcan los brotes rojos. Ahora usa la manivela y la estatua ascenderá. Golpea la piedra azul y acaba con las bombas que hay en la nueva zona. Caerán porciones de suelo por los que puedes llegar al otro lado y así alcanzar la puerta Norte que ves en el mapa.

En esta zona verás tres estatuas a las que tienes que dar una espada. Ve por la puerta Este. Al Norte de la sala hay un Artefacto. Al Sur, una bomba inerte. Colócala en el brote rojo cercano al Artefacto y con la Hoja selecciona primero una antorcha y luego la bomba para que explote. Ahora sube por las vigas hasta la puerta por donde entraste y gira la manivela, la zona central empezará también a girar. Coge una bomba inerte de la zona superior Sur y haz lo mismo que antes con el brote rojo del Norte. Podrás entrar y girar la manivela. Aparecerá un cristal azul en la zona de la cascada de lava. Para destrozar el brote de la zona superior Sur, coge varias bombas inertes y ponlas en fila, desde la bomba de la pared hasta el brote. Selecciónalas todas con la Hoja y explotarán cuando la lances. Ahora ve hasta la cascada y golpea las dos piedras que han aparecido. No caerá ya más lava. Ve al interior, coge la espada y colócala en una de las tres estatuas de la estancia anterior.

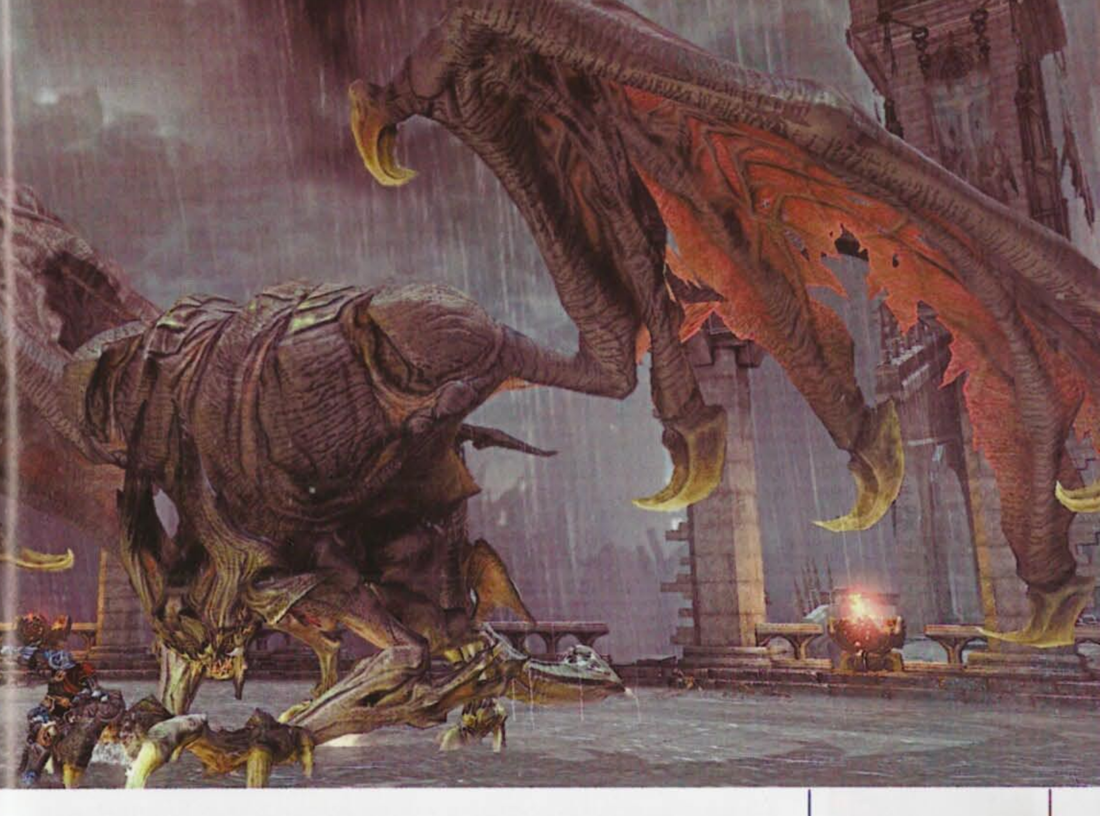


Utiliza el equipo que consigas
Al igual que en Zelda, en cada mazmorra conseguirás nuevo equipo. Cuando tengas dudas utilízalo, ya que la mayoría de puzzles girarán en torno a hacer algo con esos accesorios, en este caso la Hoja Cruzada. Incluso serán clave para vences a los jefes finales.











JEFE

El Carcelero

Tienes que golpear a la vez con tu Hoja los tres puntos iluminados de su hombro, sólo cuando esten amarillos. Caerá, así que aprovecha para atizarle con la espada. Aléjate justo después o te hará daño. Dos o tres veces y podrás rematarle.

Ve ahora por la puerta Norte y desciende por la tirolina después de destrozar los obstáculos. Gira la manivela. Hay tres cristales que golpear en este orden. Sudeste, Suroeste y Oeste, llegarás a ellos a través de las plataformas. Aparecerá una en el centro con una bomba para que explotes los dos brotes rojos. Vuelve a golpear el cristal Sudeste y llegarás sin problemas al agujero del Este. Dentro hay otro cristal. Las plataformas ascenderán más tras golpearlo para que puedas llegar al que está al Norte, el otro que tenía un brote rojo. Ve por la tirolina hasta la puerta al Norte del todo para coger la segunda espada. Golpea los dos cristales y activa la manivela. Y después, cristales Sudeste, Suroeste, Sudeste otra vez y por último el que está en el agujero Este para poder salir por la puerta del principio y llegar a la sala de las tres estatuas. Entra por la puerta que se acaba de abrir. Coge el Fragmento de Ira y la llave que abre la puerta al Sur que estaba cerrada. Ábrela y ve al Oeste por las vigas. Aquí te enfrentarás a El Carcelero, un jefe intermedio en esta mazmorra, muy fuerte pero con un patrón muy fácil para vencerlo.

Cuando le mates, gira la manivela del ascensor para bajar a la planta inferior y destruye el obstáculo del Sur. Llegarás un poco más adelante a una manivela que subirá una plataforma. Hay antorchas apagadas. Selecciona una encendida para llevar el fuego a las demás y acercarla al obstáculo. Con ello podrás por fin encender la bomba y romperlo. Gira la manivela y deshaz el camino hasta la sala anterior a donde estaba El Carcelero. Ahora hay dos manivelas, gíralas y podrás ir al otro lado. Golpea los cristales y en la nueva sala encontrarás la espada que te faltaba. Tras vencer a tus enemigos, vuelve a la sala de las tres estatuas a colocar la última. Una nueva puerta se ha abierto, tras la que te espera Tiamat, el primero de los Elegidos.

Una vez hayas eliminado al murciélago podrás empezar a utilizar los agujeros de serpiente, que te trasladan a cualquier lugar en el que hayas encontrado a Vulgrim. Habla con él para llegar hasta Samael y entregarle el corazón.

JEFE

Tiamat

Hay dos fases. En la primera, Tiamat vuela. Lanzale una bomba inerte y con la Hoja apunta al fuego y a la bomba para que explote. Así caerá al suelo y podrás darle con la espada. Cuidado con sus ataques, esquívalos con RB o R1.

Tras un par de coscorrones cambiará de patrón y luchará en el suelo. Mantente alejado cuando esté a dos patas y atácale cuando se acerque a cuatro. Se aturdirá, así que dale duro. Varios golpes acabarán con ella.





JEFE

ULTHANE

Sólo hay una buena manera de vencerle, y es en Forma del Caos. Puedes recargar un poco lanzándole coches, pero te recomendamos que vayas ya preparado, las peleas del Paso Inundado te habrán servido. Así, te durará media docena de espadazos.

Horca Hirviente, segunda parte

Tras el diálogo con Samael podrás acceder a una nueva zona al Noroeste. Ahora continúa por el Norte, por la zona que se ha abierto. Tras un camino recto llegarás a una estancia circular con un enorme pilar en el centro. Ve a la zona Sur, activa el interruptor y se moverán las hélices. Súbete en ellas en marcha y podrás llegar al pasillo por el que tienes que continuar, el que está al Oeste.

El Paso Inundado

El camino hasta el final es fácil, pero hay algunas cosas interesantes. Un Artefacto dentro del lago, concretamente en el edificio Norte. Tendrás que bucear para conseguirlo. Hay otro en el lado derecho del saliente más al Norte del mapa. Y por último, un Fragmento de Piedra de Vida en otro saliente, el que está justo a la izquierda de los edificios sumergidos. Para acceder a él tendrás que golpear la piedra flotante debajo del agua. Luego un poco más al sur salir a la superficie y saltar por encima de esa piedra para encontrar el cofre. Hay más cosas por aquí, pero aún no podrás alcanzarlas. Cuando estés listo llama al Guardián de la Puerta y tendrás que hacer otra tanda de misiones en el Reino de las Sombras. Son del estilo de las que hiciste en Los Terrenos Asfixiantes. Tras cumplirlas te dejará pasar. Hasta la siguiente zona de nuevo todo es muy lineal.

El Vado del Yunque

Dírigete al centro, donde verás un martillo incrustado en el suelo. Tendrás que enfrentarte a Ulthane. Tras vencerle será tu aliado. Síguele, te abrirá el camino antes inaccesible. Cuando te haga saltar al edificio, desciende y lanza una bomba a las que están al otro lado para romper una viga y que él pueda pasar por el puente. Ahora iréis en paralelo hasta el final de la zona, procura que tu contador de ángeles asesinados sea superior al de él y te regalará una mejora. Acuérdate del Fragmento de Ira cerca de la cascada del centro, llegarás a él a través de una pared escalable. Después, ve hacia Ulthane para que te abra la puerta. Te espera un jefecillo, Uriel. Cuando acabes con ella tendrás que continuar y tirarte por el agujero. Desde ahí linealidad absoluta hasta Las Hondonadas, la guarida de la Doliente, tu próximo enemigo.



JEFE

URIEL

Batalla fácil. Atacale con la espada, pero huye de ella cuando vuele hacia arriba, ya que golpeará el suelo y la onda expansiva te podría dañar. No te durará mucho.

Las Hondonadas

Comité de Bienvenida nada más llegar, la Doliente va a medir contigo un poco las fuerzas, pero tranquilo, es fácil. Después de la batalla dirígete a la puerta Oeste, hay un cofre de vida que te hará falta. Continúa por la puerta que ves y sortea el obstáculo trepando. En la siguiente sala tírate al agua y bucea hasta el saliente Noroeste. Por el túnel llegarás a la superficie si escalas. Ahí una manivela que encenderá un fuego. Ahora baja al centro y lanza una bomba al brote rojo. A continuación, prende el escape de gas cercano al que ya está incendiado y después el que está cerca del brote. Sube otra vez a donde giraste la manivela y desplázate por el cable hasta la plataforma del obstáculo. Ahora sólo hay que prender la bomba y entrar por la puerta.

Continúa hacia el Sur por el único pasillo abierto hasta que gires al Oeste. Hay dos pequeños salientes con cofres. Sumérgete por el agujero, sal y verás una puerta que necesita llave. Así que vuelve a bucear por el siguiente hasta llegar a un pequeño saliente al Norte con un cofre que contiene una mejora. Tienes que llegar hasta la estancia más al Noroeste, en la que hay dos cofres, uno de ellos con un Fragmento de Ira. Activa la manivela y podrás pasar por el pasillo Sur, antes bloqueado por la corriente. Conseguirás la Llave, así que ve a la puerta bloqueada del Suroeste y pasa.

En el centro verás una piedra flotante con arneses como la de la anterior mazmorra, golpéala para conseguir un nuevo arma, el Guantelete Sísmico, con el que podrás destruir todos los obstáculos helados. Tras la batalla, escala hasta el cofre, coge la llave y abre la puerta al otro lado. Continúa por el pasillo subterráneo y después de ascender llegarás a una estancia rectangular con muchos salientes



JEFE

LA DOLIENTE 1

Simplemente coge la escopeta Redención, carga con LT o L2 y dispara cuando grite y abra la boca. Con dos o tres veces bastará. Cuidado con su rayo, evítalo con RB.

ELEGIDOS

Guantelete Sísmico
Un arma contundente donde las haya. Se trata de un puño de metal capaz de romper cualquier brote de hielo. En combate es lento, pero si estás cerca de precipicios y mantienes pulsado, la onda expansiva tirará a algunos de tus enemigos.

Apuesta por una sola arma
Tienes tres, la Espada Devoracaos, la Guadaña y el propio Guantelete. Adquieren experiencia por su uso, pero casi no te dará tiempo a llevar ninguna al máximo nivel. Aunque tienen diferentes características, es mejor utilizar una y que sea potente que tener tres débiles. Sin duda la mejor es la espada.

y manivelas. Cada una mueve una plataforma. Hay un engranaje gigante subiendo las escaleras al Suroeste, y tienes que llevarlo a la plataforma más al Este. Para ello, lánzalo golpeándolo con el Guantelete a la primera plataforma. Gira en ella la manivela para que ascienda y lanza el engranaje hacia la siguiente. Para lanzarlo a la tercera primero tendrás que girar la manivela de esta última para que descienda. Al sur de la tercera plataforma hay un Artefacto. Por fin, con el engranaje en el lado Norte de la última plataforma y ésta lo más arriba posible, podrás llegar a la zona superior. Continúa rompiendo el brote de hielo y avanza. La Doliente aparecerá fugazmente algo más adelante, ten cuidado con sus patas. No intentes darle con la espada porque es inútil.

Sigue hasta que aparezcan esos bichos verdes tan molestos. Rompe ese brote de hielo y el nivel del agua bajará. Antes de entrar a esa sala, abre el cofre que está a un lado para coger el Mapa de la Mazmorra. Si buceas hasta el fondo te espera otro Artefacto. La zona que acabas de abrir es la de los escapes de gas. Tienes que llevar el vagón que está entero a donde tienes el vacío. Sube hasta la manivela y gírala, las luces tienen que estar verdes. El vagón vacío se habrá desplazado al lado Oeste. Muévelo a donde no estorbe y coloca encima de la plataforma el vagón que está entero. Gira la manivela de nuevo para que vaya al otro lado, rompe el hielo y desplaza este vagón hacia el hueco que acabas de abrir. Ahora puedes escalar la pared subiéndote al vagón. Un camino recto te llevará al comienzo de la mazmorra, de la que ahora tienes que explorar su lado Este y que está accesible gracias a tu nueva arma.

Sigue el camino lineal hasta que te encuentres con dos piedras gigantes flotantes en una fractura del suelo. Golpea la que está más al Este y súbete rápido para acceder a la puerta. Ve al Sur hasta la puerta bloqueada, coge una bomba y llévala hasta el brote rojo de más arriba. Lleva el fuego hasta ella incendiando los escapes de gas y explotará el brote. Antes de seguir métete entre los dos vagones cercanos, hay un Fragmento de Piedra de Vida. En la siguiente sala encontrarás un Artefacto sumergido en el agua. Tendrás que meterte entre tuberías para conseguirlo. Continúa hasta llegar a una sala circular, justo después del cofre verde. Sumérgete para salir por el saliente Norte, escala las vigas y vuela alto gracias a la esfera azul. Gira la manivela y sube por la izquierda para romper ese brote de hielo y que el engranaje baje. Ahora, rompe los bloques del fondo y verás una bomba inerte. Lánzala al brote rojo y ve pasando el fuego entre los obstáculos hasta la bomba para que explote. Así podrás escalar por las vigas hasta el último brote de hielo que queda. Con el suelo destruido, puedes bajar planeando hasta el cofre con la llave y dirigirte a la puerta que estaba bloqueada al Sur.



Algun QTE
Se han puesto de moda, y en Darksiders no podian faltar. Son muy sencillos, apenas pulsar un botón. Los utilizarás sobre todo para rematar a los enemigos.

A lomos de la bestia
Estos demonios son duros, pero cuando les golpees varias veces podrás subirte en ellos y arrasar con todo y todos.

ELEGIDOS



JEFE

La Doliente 2

Primero, procura destrozar todos los bloques de hielo que puedas. Curiosamente, con su rayo los vuelve rojos y por tanto indestructibles, pero sólo temporalmente. Ella mueve hacia ti los rayos, así que intenta que no te toque ni a ti ni al hielo. Cuando ya nada se interponga, lanzale el vagon con fuerza dos veces y se quedará aturdida. Corre y golpéale con el Guantelete en el Hielo que tiene pegado a su piel. Repite la operación varias veces, pero recuerda que ahora que has roto el hielo puedes golpearla con la espada.

Si ahora sigues recto, verás que la pata de un bicho enorme, probablemente La Doliente, te obstruye el paso. Lanza con todas tus fuerzas el vagón del Norte y picará el anzuelo. Por ahí ya no podrá meter la manaza y podrás continuar. Después de la batalla, ve al Norte, encontrarás un cofre con el Buscatesoros, que revela dónde están todos los cofres de la mazmorra. Sigue hacia el Oeste y sumérgete por el primer saliente para destruir los corales. Ahora sal, ve hacia el Sur, gira la manivela y ya podrás pasar desde arriba buceando otra vez hasta la zona de los bichos verdes. Destruye el bloque de hielo del saliente Noroeste y la estancia se inundará. Ahora está accesible lo que antes era imposible. Sumérgete y luego asciende por el saliente más al Norte y salta al otro lado. Por las vigas llegarás a otro brote de hielo que ,tras destrozarlo, hará que aumente el nivel del agua, dando acceso a los cofres. Uno contiene un Fragmento de Ira y el otro vida. La necesitarás para enfrentarte a La Doliente, que está un poco más adelante.

Horca Hirviente, tercera parte

Felicidades por Misericordia, tu nuevo pistolón. Vuelve a ver a Samael para darle este segundo corazón. Ahora tienes que dirigirte al camino más al Norte, que ya puedes abrir gracias a tu puño. El camino es recto hasta llegar a una puerta bloqueada. Hay un brote de hielo a un lado, rómpelo, entra en esa estancia y podrás sentir por primera vez las virtudes de las Cronosferas. Para ello, gira la manivela y golpea rápidamente el cristal azul de la pared. El tiempo se ralentizará y te dará tiempo a pasar por la puerta que antes estaba bloqueada. Tras esto, todo recto hasta El Camino Árido.



Misericordia
Tras eliminar a La Doliente, Ulthane te regalará este pistolón. Será clave para conseguir el próximo corazón, aunque como arma es muy débil para utilizarla con asiduidad.

El Camino Árido

Pura transición hasta que llegues a la planta carnívora que tiene cogida una viga. Dispárale, súbete a la viga y deja que ésta lo vuelva a coger. Ahora podrás saltar a la plataforma de la derecha y destrozar el brote rojo con las bombas y poder ir por la viga hasta el otro lado. Siguiendo por la tubería llegarás a una zona con tres plantas carnívoras que no te permiten pasar por un cable hacia el lado izquierdo. Coge tu Hoja, selecciónalas a las tres y cuando estén escondidas pasa rápidamente. Trepando por los brotes llegarás al otro lado. En la siguiente zona, a la izquierda, hay un brote de hielo y detrás un Fragmento de Piedra de Vida. Has llegado a la tierra de los gusanos, la zona más amplia de todo el juego y una de las más peligrosas. Mientras vayas a pie ve con mucho cuidado.

Forma del Caos
Eres invencible y muchísimo más fuerte, pero por un tiempo muy limitado. Siempre que puedas utilízalo, aunque con los jefes finales los patrones no cambiarán.



Los Cenizales

Hay un enorme gusano debajo de la arena, así que lo mejor es que no la pisemos. Usa la Cronosfera que está justo encima de tu cabeza y date prisa para llegar al saliente del Norte, tienes pocos segundos. Asciende hasta que veas un cofre azul y tras cogerlo métete por el túnel de la izquierda. Llegarás a la superficie de nuevo y se te mostrará una Cronosfera que no puedes golpear, está entre rejas. Así que ve por el puente de tu derecha e irás rodeando la torre de madera en la que está la Cronosfera. Entra en ella, escala y llegarás por el otro lado a la manivela. La Cronosfera bajará y podrás golpearla para llegar al Norte sin que te cace el gusano. Te atacarán varios enemigos algo más adelante. Cuando termines con ellos salta a la torre de la que venían. Verás que está en pleno funcionamiento. Escala por los brotes de fuera y gira la manivela en el piso de arriba para que baje la Cronosfera. Desciende tú, golpea la Cronosfera y podrás escalar sin que los pinchos de la turbina te dañen, tendrás que darte prisa.

Siguiendo todo recto llegarás a otra torre. No puedes subir, así que salta a la que está al Norte ayudado por la esfera azul. Sube por la enredadera de fuera y en el piso de arriba verás una Cronosfera, una manivela y una bomba. Golpea la Cronosfera con la hoja y rápidamente coge una bomba y desciende por la derecha para colocarla en el brote rojo. Sube de nuevo y gira la manivela. Baja al centro de la torre, golpea la Cronosfera y podrás pasar como antes evitando los pinchos. Trepando por fuera de nuevo llegarás a un puente que te permitirá acceder a la parte de arriba de la torre anterior. Ve a la parte de abajo y haz lo mismo para evitar los pinchos. Escalando llegarás a otra manivela que está más arriba. Con ella la turbina parará y se elevará, permitiéndote entrar por un agujero.

En el fondo de este lago hay un Artefacto. Sal y rompe el brote de hielo en el lado Oeste, aparecerá un bloque. Acércaselo a la planta del techo y súbete al bloque. Podrás así saltar hasta el brote de hielo y golpear la Cronosfera de dentro. Con el tiempo ralentizado ve hasta la cueva al Sudeste, ahora las plantas carnívoras no te pueden coger. Allí toca la Cronosfera, coge una bomba y sal. Tírala a los brotes rojos y una plataforma caerá para que puedas subir por ella. Pero antes avanza hacia la derecha. Salta a la plataforma elevada ayudado por tus alas y la esfera azul y llegarás a un

Cronosferas
Un ralentizador de tiempo. Acostumbra a golpearlas con la Hoja desde lejos, ya que ganarás unos metros. No podrás superar a los gusanos sin utilizarlas.



Ruina
Por fin el jinete tiene su montura. Con Ruina podrás superar a los gusanos sin problemas, moverte obviamente mucho más rápido por los escenarios y asestar potentes espadazos cuando vas montado.

ELEGIDOS



JEFE

Jinete

Evita las embestidas con el caballo y atácale con golpes lejanos como el Arpón. Tras unos cinco impactos le podrás tirar del caballo con B. A pie es devastador pero muy lento. Atácale cuando incruste la espada en el suelo.

cofre verde. Dentro hay un Fragmento de Piedra de Vida. Ahora sí, nada hasta el fondo y trepa para salir a la superficie de nuevo. El camino es recto con alguna que otra batalla. Cuando llegues al objetivo que había en el mapa unas piedras te cortarán el regreso, y tendrás que avanzar hasta una gran zona en la que un gusano vigila tus pasos. Ve rápido de torre en torre, siempre a la más cercana y cuando el gusano esté lejos. Superado esto continúa hasta una sala en la que te enfrentarás a dos demonios gigantes. Uno de ellos tiene un arma de fuego, el Cañón de Fragmentación. Cógelo cuando hayas eliminado al demonio, lo necesitarás para los enemigos lejanos que hay un poco más adelante. Te espera una buena fase de peleas, tendrás que mantener una alternancia entre la espada para los enemigos que se te acercan y el Cañón para los que están lejos. Tras la dura lucha, llegarás a una arena de batalla en la que te esperan numerosos enemigos y un pequeño jefe que te ha robado algo muy preciado.

Con Ruina la cosa es mucho más fácil. En él montado, sigue por el camino de vuelta hasta el gusano que tuviste que evitar hace un rato. Ahora podrás eliminarle. Mantente siempre en movimiento y dispárale con la pistola en la especie de campanilla esa que le sale de la boca. Cuando se acerque demasiado carga hacia un lado con RB o R1. Tras su muerte ve por el camino que se te acaba de abrir y prepárate para otra fase más de mata-mata. No te olvides de recoger el Artefacto del lago. Un poco más adelante llegarás a otras arenas abiertas donde te espera Stygian, el tercer Elegido.



Después de matarle, regresa con Samael. Tienes una localización de Vulgrim en esta zona, antes de llegar al lugar de tu enfrentamiento con el gusano Stygian

Horca Hirviente, cuarta parte

De vuelta a la Horca Hirviente para darle el tercer corazoncito a Samael. Te hablará de Silitha, el último de los Elegidos que te queda. Tienes una nueva habilidad, la de atravesar los Puentes de las Almas con Ruina, te llevará a lugares antes inaccesibles. Ve hasta los Cenizales por un agujero de serpiente de Vulgrim y desde allí mira el mapa para saber donde tienes que ir. La ubicación está al Oeste, en un saliente. Tranquilo, ya no hay gusanos. Llegarás a La Cubierta de Hierro de una manera especial tras un pequeño paseo a caballo.

La Cubierta de Hierro

Ve al Oeste hasta la puerta, que en realidad es una tela de araña y rómpela. Dentro, destroza el brote de hielo, mueve el bloque hasta el cable, golpea la Cronosfera y deslízate al otro lado. Continúa todo hacia el Sur y entra en la siguiente estancia. Ve hasta el hielo y destrózalo, pero cuidado con las masas informes negras, están llenas de arañas. Mueve la manivela y asciende todo lo que puedas por las vigas de enfrente. Al lado de la Cronosfera hay una plataforma colgante. Súbete a ella y espera que venza un poco hacia abajo. Golpea la Cronosfera y te dará tiempo a cruzar para llegar al cofre con la llave. Ve a la puerta bloqueada para poder entrar ahora.

Mueve el bloque hasta la planta del techo para que lo coja y después golpéala con la Hoja para que lo tire y dañes a la araña del suelo. Podrás pasar por las vigas de la estancia inferior hasta donde te dice el Vigilante, pero date prisa o la araña se repondrá. Asciende por las escaleras al Oeste y verás un Artefacto que alcanzarás saltando. Ahora entra por la puerta. Hay una bomba en un bloque y un brote rojo bastante más arriba que no ves en primera instancia. Muévelo hasta la plataforma que hay al Sur y sube para activar la manivela y que así suba la bomba también. Lanza el



JEFE

Stygian

Móntate rápido en Ruina. Mantente alejado cuando Stygian esté enterrado y cuando repte con la cabeza por fuera golpéale la máscara de hierro con la espada. Va rápido, te tendrás que poner a su altura cargando con el caballo. Después de varios intentos conseguirás romperle la máscara.

En ese momento te lanzará gusanitos. Dispárales, pero mantente alejado siempre. Cuando aparezca Stygian haz lo mismo que con el primer gusano al que te enfrentaste. A veces te intentará sorprender golpeándote desde abajo, huye de las polvaredas que levanta.

La batalla es larga, pero acabaras con él tras muchos disparos en la campanilla.



JEFE

Araña de hielo

Cuando aspire, coge con la Cadena un capullo de los que hay colgados en el techo y lánzaselo a la boca. Empezará a comérselo y no te seguirá, así que aprovecha para romper desde atrás su caparazón helado con el Guantelete.

Empezará a golpear el suelo. Intenta saltar justo cuando ella caiga para que no te afecte la onda expansiva. También te embestirá, esquívala como siempre.

Repite la operación de los capullos varias veces para matarla, aunque ahora podrás golpearle con la espada en su parte trasera.

Cadena Abisal
Podrás engancharte a algunos puntos para sortear obstáculos. En batalla, atraerás enemigos o irás hacia ellos en función de su tamaño.

bloque con un golpe de Guantelete a la plataforma del otro lado. Ahora sube, cuidado con los tentáculos y las bombas, y gira la manivela de arriba para que la bomba suba y puedas reventar el obstáculo.

Tras la dura pelea continúa hacia el Este y hacia arriba hasta que llegues a una zona con una puerta con cinco sellos que la bloquean. Aún no puedes hacer nada ahí, así que sigue al Norte y entra por la siguiente tela de araña. El suelo se caerá y si sigues recto verás una piedra de esas que tanto nos gustan, las que contienen nuevo equipo, la Cadena Abisal, vamos un gancho de los de toda la vida. Úsala con la araña gigante que te atacará y podrás quitarle el caparazón que la protegía. Cuando la elimines, uno de los sellos de la puerta gigante desaparecerá. ¿Ya te imaginas lo que puede haber ahí dentro?

Sal y agárrate al punto azul de arriba para llegar a la superficie escalable al Norte. Cuando llegues arriba tírate y súbete al punto de arriba con la cadena. Mira al Este y ve por los puntos hasta que veas la Cronosfera. Golpéala y balancéate por los dos puntos y entre las plantas carnívoras para poder alcanzar el cofre con la llave. Una vez lo consigas, regresa saltando desde uno de los lados, pero acuérdate de disparar a las plantas.

Cuando abras la puerta y la telaraña siguiente volverás a la sala de la puerta con sellos. Pasa al otro lado por los puntos rojos. Continúa hacia el sur hasta enfrentarte a la segunda araña con caparazón. Tras su muerte desaparecerá el sello.

Sigue al Oeste, muy cerca hay otra araña. Ve por la puerta Norte y baja hasta la sala de la bomba y las plataformas. Sal a la calle y ve el Este hasta bajar por unas escaleras. Tercera araña y tercer sello que desaparece. Por la salida Norte y tras subir unas vigas volverás de nuevo a la calle.

Sortea el precipicio con tu Cadena y dirígete al edificio Norte. Allí te espera la cuarta araña, que te parecerá pequeña en comparación con lo que hay debajo de ese hielo que hay un poco más al Oeste. Otro jefecillo, pero de los duros. Cuando elimines a la araña de hielo el sello más grande habrá desaparecido.
Sigue recto por el camino que te señala el Vigilante, aunque tendrás alguna pelea por el camino y un gran precipicio que salvar gracias a tus alas y tu Cadena. Cuando llegues a la calle, otra pelea para ablandarte un poquito . Después dirígete a la puerta Sur, tras la que está la de los sellos, por fin abierta. Hay un pasillo largo y un precipicio que sortear. Antes de entrar cúrate y después rompe la tela de araña. Dentro está la última de los Elegidos.

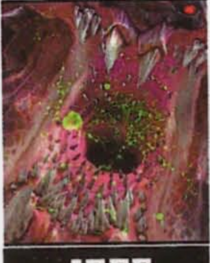
Tras la dura pelea ya tendrás el último corazón. Golpea el cristal amarillo de la piedra flotante y cuélgate con la Cadena del punto rojo. En el piso intermedio hay un Artefacto. Ahora baja de nuevo y sal por la única puerta. Volverás a los Cenizales y de ahí la Horca Hirviente está a un paso gracias a los agujeros de serpiente de Vulgrim.

Horca Hirviente, quinta parte
Los cuatro corazones, aunque parece que no eran lo que parecían ser. Es hora de que vayas a la última mazmorra del juego, con diferencia, la más dura de todas. Samael te facilitará el acceso mediante un portal en la Horca Hirviente.

El Trono Negro

Ve recto hasta que llegues a una distancia insalvable. Ponte sobre la marca del suelo y un puente aparecerá. Súbete rápido y corre porque desaparece muy deprisa. Llegarás hasta Azrael, que te pedirá que lleves poder a la cámara en la que él está. Ve por la puerta Este. En esta nueva sala se te señalará una puerta a la que debes llegar. Golpea el cristal azul para que la plataforma ascienda y así ir por el pasillo Sur. En esta nueva zona golpea los dos cristales a la vez con la hoja y corre a la anterior. Podrás pasar ahora por un nuevo pasillo hasta el fondo. Si miras hacia el Sur verás un punto en el que colgarte con la Cadena y un cristal. Da al cristal y podrás pasar por las escaleras que hay al otro lado. Sube y golpea primero el primer cristal que ves y después el que está más allá. Ya podrás acceder a la puerta del fondo.

En esta sala hay dos manivelas que giran el techo de arriba. Gira la de la izquierda primero, después la de la derecha. Verás un cristal que golpear. Después vuelve a girar la manivela derecha y podrás pasar con la Cadena por los puntos azules. Tras una dura pelea dentro de esta torre, el suelo se abrirá y conseguirás nuevo equipo, el Viajero



JEFE

Silitha

Cuando esté parada, lánzale la Cadena a la cara para acercarte a ella y golpearle con la espada. Haz combos rápidos o te herirá.

Cuando se mueva, apúntala siempre con LT o L2, ya que es muy rápida. Esquívala con RB o R1 cuando se acerque para aplastarte o darte con sus garras.

Tras muchas veces repitiendo la operación, se irá al techo y lanzará unas bombas. Apunta con la Cadena a una y subirás, pero date prisa porque explotan. De la bomba puedes ir a Silitha y rematarla. Fin para la araña.

T. NEGRO

Viajero del Vacío
Básicamente abre portales por los que tele-transportarte. Si mantienes pulsado el portal será más potente, por lo que cuando salgas serás impulsado. Te ayudará a superar muchos obstáculos en el Trono Negro.



JEFE

Monstruo metálico
Mantén cargado el Viajero del Vacío. Quedate lejos del robot, y cuando se le quede encajada el arma en el suelo, crea dos portales cargados, de tal manera que cuando salgas estés justo encima de él. Podrás golpearle entonces en la parte de arriba, que es la débil. Se quedará aturdido y podrás darle en la bola central.

del Vacío, gracias al cual podrás tele-transportarte entre portales. Sube cargando dos portales y volando un poco y sal cargando los dos portales que están en la pared Oeste, uno abajo y otro arriba. Estarás rodeando la estancia donde te has peleado y al final hay dos portales más. Si te pones justo encima del que hay en el suelo y miras arriba y al Este verás otro. Conecta los dos y podrás subir. Después conecta el portal que sube y baja con el del fondo, coge una bomba y lánzala al brote rojo que ves a través del portal. Después entra tú y habrás subido.

En esta parte hay otro puente de los que desaparece, pero tienes que acabar primero con los murciélagos o te tirarán al abismo. Vuela gracias a las esferas hasta arriba del todo. Activa el portal del suelo con el que verás un poco más arriba y vuela para no caer de nuevo. En esta estancia externa te enfrentarás a un pequeño jefe.

Ahora, lo que tienes que hacer es llevar el rayo hasta Azrael, zona por zona. Abre un portal donde acaba el rayo y baja a la planta inferior para abrir la otra parte y que dé a la esfera. Mira hacia el portal de arriba, donde está el rayo, ábrelo, y ve a la zona que se acaba de abrir para que salga por allí y de a esa esfera. Gira la manivela y bajarás. En esta nueva sale abre los dos portales contiguos para que el rayo llegue hasta la esfera Este. Sal por la puerta que acabas de desbloquear. Tendrás una dura batalla, y después de ganarla continúa transportando el rayo por los portales. Abre uno aquí y otro al otro lado del precipicio. Cuando entres en la siguiente sala verás que es la de los cristales de antes. Abre el portal en el que choca el rayo y el que está enfrente y más abajo para que pase por ahí. Ve hacia el Oeste y golpea el cristal de la pared Oeste para poder avanzar. Después golpea el que está más al Oeste, donde ya ves la esfera. De esta manera el rayo pasará por todos los huecos entre paredes hasta llegar a la esfera siguiente. Habrás cargado el primero de los tres bloques tallados que giran alrededor de Azrael y le habrás proporcionado algo de energía.

Se te ha abierto un nuevo camino por las plataformas del Noroeste. Asciende enlazando portales y recuerda que en el segundo enlace los portales tendrán que estar cargados para poder acceder a la zona elevada del Oeste. La puerta está cerrada, así que sube por las superficies giratorias que rodean a Azrael, alcanzarás una puerta al Este. Gira la manivela de la estancia y subirás una planta. Por el pasillo llegarás a una sala amplia con muchos murciélagos. Cuidado con el puente que desaparece, crúzalo y llegarás a la plataforma Oeste. Para llegar al otro lado tienes que enlazar los dos portales que hay y meterte por el más cercano cuando pases por el puente. Cuando salgas estarás a cielo descubierto.

Entre el lado en el que estás y al que quieres llegar se interponen dos torretas flotantes con portales. Tienes que enlazar el portal de la derecha con el de más allá, pero no llegarás directamente. Para ello, abre primero el portal de la torre más cercana, y después el del lado derecho. Observa desde aquí y cuando veas a través del portal el del otro lado, dispara. Se cerrará el portal de la primera torreta y se abrirá el otro. Ahora puedes pasar al otro lado y entrar en la torre. En esta sala hay una puerta bloqueada. Coger la llave es fácil, está enfrente, lo complicado es llegar a la puerta. Cuidado con la batalla después de abrir el cofre, porque el suelo empezará a caerse, así que vigila por donde pisas. Tras la lucha aparecerán dos bloques de piedra al fondo. y tres plataformas con portales bajarán. Enlaza un portal cercano a ti con uno de los del techo de las plataformas y lanza un bloque por él. Haz lo mismo con el otro. Cuando tengas cada uno en una plataforma, enlaza el portal de debajo de la piedra con el de la plataforma de más arriba para que baje un poco y poder acceder a ella. Después, vuelve a tirar el bloque a uno de los portales de abajo para que la plataforma en la que estás ascienda. Pero aún no habrás llegado arriba del todo. Por último, pon un bloque en la plataforma más alta, la Norte, y vete a la Suroeste. Quita el que está en la Norte mediante los portales y súbete rápido en la parte de arriba, donde la cadena semitransparente, para llegar a la puerta bloqueada de arriba.

Sigue subiendo, pero ahora por esferas azules y escaleras, y recoge el Buscatesoros que está tras el bloque de hielo. Enlaza los dos portales cargados y salta de uno al otro para alcanzar la esfera y así poder ir más arriba. Gira la manivela para que el ascensor suba. Hay otro monstruo metálico que eliminar, pero ahora los portales están sellados. ¿Cómo se abren? Con la maza de nuestro amigo de hierro. Provócale para que te ataque y romperá la protección. Cuando sea tornillos será la hora de redigirir el rayo hasta Azrael al igual que an-

Transportando la electricidad
Es el cometido de esta mazmorra, llevar tres potentes rayos eléctricos hasta Azrael, que está en el centro de la mazmorra.

T. NEGRO

tes. Abre un portal donde el ascensor y baja. Enlázalo con el portal que hay ahora también justo encima de la manivela. Baja y golpea los tres cristales al mismo tiempo para que el rayo llegue a la esfera que está justo encima de la puerta. Desciende por este nuevo ascensor. Estás de nuevo en la sala de las plataformas y los bloques. Desciende. Coloca un bloque en la plataforma Noroeste y enlaza el portal de arriba del todo donde pega el rayo con el que está en la pared Nordeste.

Ahora estás en la zona de las torretas giratorias. Para llevar el rayo al otro lado tienes que enlazar los dos portales de las torretas. Para ello, enlaza primero el de la pared derecha y el de la primera torreta para después abrir la segunda desde la pared. Después vuelve a enlazar el de la primera torreta, que se había cerrado, y el rayo llegará a la esfera. Ahora pasa tú igual que lo hiciste antes.
En la zona de los puentes, enlaza los dos portales que hay, uno a cada lado. Después, regresa a la plataforma con el cofre y golpea los



dos cristales a los que llegas para que los reflectores se coloquen en su lugar y rápidamente ve al lado Norte para poder golpear el tercer cristal y que el rayo llegue a la otra esfera. Es complicado porque tienes que hacerlo a mucha velocidad. Cuando lo consigas podrás usar otro ascensor hasta la sala de Azrael.

En ella un brote rojo tapa un portal necesario para llevar el rayo hasta Azrael, pero hay una bomba en el saliente Sudeste con el que reventarlo. Después enlaza ese portal con el que hay en la plataforma giratoria de abajo y habrás llevado el segundo rayo a Azrael.

Ahora a por el tercero. En el saliente Suroeste hay un portal en el suelo. Enlázalo cargado con el que hay en la pared y métete por ese para llegar a la parte de arriba. Haz lo mismo con los dos portales que te encontrarás a medio camino y ve al Sur. En la siguiente estancia conseguirás un Artefacto si enlazas los dos portales y subes a la plataforma.

Te encontrarás con dos torretas que suben y bajan. Enlaza el portal de la estancia rectangular con el de la torreta, y después dispara al otro portal desde el que está abierto para abrirlo y poder pasar al otro lado. Eso sí, es muy importante que esté cargado de lo contrario no llegarás. Es igual que el puzle de las torretas que giraban. Baja las escaleras hasta la zona del obstáculo. Hay un bloque de piedra giratorio. Enlaza ese portal cargándolo con el que tienes a la derecha y cuando esté mirando al otro lado podrás pasar. En esta sala hay una bomba que puedes coger con la Cadena. Pero antes, enlaza el portal de la pared con el del bloque giratorio y coge una bomba. Para reventar el brote de antes, tienes que volver a él, enlazar ese portal con el de la zona de la bomba y entrar para lanzarla desde cerca. Otro ascenderá. Sube, cárgalo y enlázalo con otro para poder llegar de un salto al saliente Este. Allí está la llave. Vuelve a la estancia de la bomba y golpea el cristal del pasillo Este para llegar de nuevo a la estancia de Azrael. Arriba del todo está la puerta bloqueada.
Para llegar a ella, sube hasta el pasillo Sur por el saliente Suroeste como antes y podrás alcanzar la puerta andando por los bloques que giran entonro al ángel. De nuevo un ascensor. Cuando llegues arriba del todo gira la manivela y te esperará una dura pelea. Después de vencer sal por el pasillo Oeste.

LAS BATALLAS MÁS DURAS
En el Trono Negro te encontrarás las peleas más difíciles de superar, ya que en determinadas zonas te van saliendo varios enemigos a la vez en tandas de hasta cuatro grupos. Un par de consejos. Utiliza sólo la Forma del Caos para los enemigos más duros, no lo malgastes. Y cuando no estés en Caos, ve primero a por los enemigos más débiles o te estorbarán muchísimo.

T.NEGRO



JEFE

Straga

Cuidado con su martillo, esquívalo rápido. En él hay un portal, enlázalo con uno del suelo y llegarás hasta su punto débil cuando alce el brazo. Le aturdirás y podrás 'endiñarle' en la cara. Te enviará sicarios, acaba con ellos pero ten mucho cuidado con su brazo. La mejor manera de que no te golpee es entrando por un portal y saliendo por otro en el momento justo.

Tienes que hacer lo mismo que ya has hecho varias veces con las torretas giratorias, sólo que en esta ocasión antes de pasar tú tendrás que tirar una bomba para romper los obstáculos rojos. Y carga bien los portales o te caerás por el camino. Otra pelea y podrás entrar en la siguiente torre. Dentro, en el saliente Noroeste hay un Artefacto. Tienes que bucear para conseguirlo. Enlaza los dos portales de ambos salientes y después golpea el cristal del que está al Noroeste, el agua caerá al otro y podrás acceder a la manivela. Los dos brazos de la superficie central se pegarán a la viga. Ve a girar la manivela que estaba al principio de la sala y cuando mires la viga por detrás verás un portal. Cárgalo con fuerza y entra por el otro para llegar a la zona más al Oeste, que antes estaba inaccesible. Es un ascensor. Sube y te enfrentarás al tercer Monstruo Metálico. Es igual, sólo que ahora los portales están a los lados y tendrás que ir al de arriba. Carga el portal superior para llegar a él si está lejos. Si está más o menos cerca no es necesario. Es hora de llevar el tercer rayo hasta Azrael.

Enlaza el portal al que llega el rayo con el que está al lado y se abrirá una puerta. Desenlaza este último y baja por el pasillo que acabas de desbloquear para enlazarlo con el que verás. Ahora baja por este ascensor. Golpea el cristal del reflector para llevar el rayo a la siguiente esfera. El puzzle de fuera es igual que el que hiciste con el último rayo que transportaste entre esferas, no te supondrá ningún problema a estas alturas.

En la siguiente estancia un bloque de piedra con un cristal azul descenderá. Tienes que enlazar los dos portales de piedra, golpear los dos cristales de la puerta para que se abra y por último el de la piedra para que gire y llegue a la esfera del fondo. Si no te da tiempo al Este hay una Cronosfera que te ayudará, es más, sin ella es prácticamente imposible superar este puzzle. Cuando el rayo haya llegado tendrás que abrir de nuevo la puerta con los cristales y después bajar en el ascensor. Ya en la sala de Azrael, enlaza el portal de arriba con el que está abajo pero dentro de los bloques que giran en torno al ángel. Habrás liberado a Azrael.

Desciende por las escaleras que acaban de aparecer bajo el suelo y sigue bajando por el ascensor. Tendrás algunas sorpresas. ⊗

Máscara de las Sombras

Con ella verás cosas que sólo están en el Reino de las Sombras. Por todo el mapa hay algunos puntos antes inaccesibles a los que ahora podrás llegar.

La Verdad

El Edén

Tendrás que ir al Edén para saber lo que en realidad ha pasado, te llevará Azrael. Al llegar, te tocará enfrentarte a un jefe, nada más y nada menos que tu propia sombra. Después de la pelea, utiliza la Máscara de las Sombras para que aparezca el puente y después todo recto por las escaleras hasta el árbol. Tras una gran escena que por supuesto no te vamos a desvelar, tendrás que volver con Azrael y después salir del Edén por la puerta que acaba de crear.

La Espada del Armagedón

Ya sabes quién es El Destructor y ahora tienes que encontrar los siete fragmentos de la Espada del Armagedón, la única arma capaz de acabar con él. Vamos a señalarte la ubicación exacta. Recuerda que sólo los podrás coger con la Máscara de las Sombras puesta. Da igual el orden, nosotros hemos elegido ir retrocediendo hasta los primeros escenarios pero puedes hacerlo como te plazca.

El primero está delante de tus narices, es eso amarillo que brilla tras el puente de las sombras.

El segundo está en Los Cenizales. Si caes desde donde acabas de coger el primero verás que estás en el lugar donde acabaste con Stygian. Al Sur está Vulgrim, dile que te lleve a Los Cenizales. Mira el mapa, está al Sureste. Cuando llegues baja por el lado Este y con la Máscara puesta verás unas bombas. Coge una con la Cadena y lánzala al brote rojo. Ahora date la vuelta y sube. Con la máscara verás un punto rojo con el que sortear el precipicio y más arriba el segundo trozo de la Espada. Próxima parada, el Camino Árido.

El tercer fragmento de Espada está al Sur, pero Uriel te está esperando para vengarse de ti. Después de terminar la pelea es muy fácil encontrarlo. Está detrás de una pared. Mira el mapa si no sabes su ubicación exacta.
Ahora hay que ir al Paso Inundado. El cuarto Fragmento está en lo alto del edificio semi-hundido Norte. Para llegar a él sube al edificio



JEFE

Sombra de Guerra

Tiene, como tú, dos fases, Guerra y Caos. Son tus ataques, ya sabes que eres muy, muy rápido, así que tienes que serlo tú más que tu sombra. Guarda la Forma del Caos para cuando él la utilice o lo pasarás mal.



JEFE

Uriel

Es parecida a la primera vez que luchaste contra ella pero más dura. Cuidado con las ondas expansivas y no pares de moverte cuando haga aparecer espadas. El ataque de arpón es muy útil.

LA VERDAD

EXPLORACIÓN
Ahora con todos los accesorios disponibles hay algunas zonas a las que no pudiste llegar anteriormente. Si quieres visitarlas hazlo durante la búsqueda de los Fragmentos de Armaggedon o después de haberla forjado.

VISITA A VULGRIM
No para despedirte de él, sino para comprarle Esencia de Vida, toda la que puedas, antes de la batalla final. De paso compra también las mejoras de batalla que puedas, te serán muy útiles.

que está justo debajo. Arriba del todo y con la Máscara puesta verás un punto rojo al que engancharte y subir para coger el Fragmento que necesitas.

Vamos a por el quinto a La Escalera Rota. Tienes que salir a la superficie, e ir al punto más elevado. Para ello sigue la misma ruta que te llevó a coger la Bestia Angelical y llegar a La Catedral del Crepúsculo al principio del juego. Lo encontrarás en la zona más elevada del edificio más al Este.

El penúltimo Fragmento está en los oscuros Terrenos Asfixiantes, en el edificio de muchas plantas al Norte. Deberás descender por el hueco de al lado e ir subiendo planta por planta. Te encontrarás de paso algunos Fragmentos de Ira y Vida. En la plante del árbol gigante en medio, utiliza la Máscara para ver una esfera por la que volar y alcanzar el yunque con el Fragmento.

El último está casi al principio de la aventura, en La Encrucijada, donde conociste a Vulgrim. Utiliza la Máscara y verás también unas cuantas esferas rojas por las que volar. Ve de una en una, desde la que está más baja, al Oeste. Tendrás que 'plataformear' un poco saltando entre esferas y puntos en los que engancharte con la cadena. Te costará un poco, porque ya sabes que los saltos no son el fuerte de Guerra.

Es hora de ir al Vado del Yunque a ver a nuestro amigo Ulthane. Pero antes, en el Agujero de serpiente verás unos puntos rojos en el lado norte. Al fondo hay un Fragmento de Ira. Cuando llegues a los jardines, ve directamente a la puerta Norte para hablar con el herrero. Tras el espectacular video, la Espada del Armagedón será tuya y podrás enfrentarte a El Destructor.

Ahora ya puedes ir a ver a Azrael a Los Cenizales, en concreto a la Deriva del Leviatán. Te espera la última batalla. Pero toma la decisión conscientemente, cuando vayas a verle ya no podrás volver, el juego termina aquí.

Cuando hables con Azrael, llegarás a la última batalla y el final de esta gran historia. Felicidades.







LA BATALLA FINAL

EL DESTRUCTOR

Son dos fases:

Dragón: Móntate en Ruina inmediatamente. Esto es como un duelo de caballeros de la Edad Media. Ve recto hacia él y cuando veas qué brazo se le ilumina carga para el otro lado y dale con la espada. Cuando le hayas alcanzado varias veces caerá, bájate y métele con la espada, se rápido o se levantará y te dará muy duro. Al poco rato también intentará aplastarte. No le verás porque empezará a volar, así que carga cuando grite para ir más veloz o te aplastará. Se te hará un poco largo, ya que tienes que darle unas cuantas veces. La Forma del Caos no merece la pena, ya que entre que te conviertes, le das y te vuelves a transformar perderás mucho tiempo.

Ángel / Demonio: Muy pocos ataques le dañan, y el más útil es el Placaje de Arpón. Saltará para esquivarlo, pero a la segunda o a la tercera le alcanzarás. Cuando falles carga a un lado, nunca para atrás porque te alcanzará con la Espada. A veces se pondrá a volar y te lanzará grandes rocas. Ya sabes como esquivarlas. Tendrás que darle muchos golpes, y en determinados momentos saldrán los clásicos QTE. Tres de ellos y habrás acabado.

LA ESPADA DEL ARMAGEDÓN
Forgada por Ulthane, sus siete Fragmentos están esparcidos por todo el mapa. Te tendrás que dar una vuelta para encontrarlos. Es igual que Devoracaos salvo en su aspecto y la potencia.

¿HABRÁ MÁS?
No te vamos a desvelar nada, pero la escena final del juego te dejará algunos interrogantes. Huele a secuela.




Las Guías
MARCA player
VÁLIDA PARA PLAYSTATION 3 Y XBOX 360
BAYONETTA™
LOCALIZACIÓN Y REQUERIMIENTOS PARA COMPLETAR LOS 21 ALFHEIM
ENCUENTRA LAS 101 LÁGRIMAS DE UMBRA Y TODOS LOS FRAGMENTOS DE CORAZÓN BRUJO Y DE PERLA LUNAR
CÓDIGOS PARA DESBLOQUEAR TODAS LAS ARMAS, TRAJES Y ACCESORIOS
POWERED BY BURGER KING



CONTENIDOS



Por Lázaro 'Doc'

Bayonetta

TE MOSTRAMOS TODOS LOS SECRETOS DEL JUEGO DE ACCIÓN MÁS ESPECTACULAR DE LA TEMPORADA.

El final de 2009 estará marcado por sorpresas como *Bayonetta*, uno de los juegos de acción más originales y divertidos que han pasado por nuestras manos. ¿Su secreto? El título de Sega es capaz de encandilar tanto a jugadores ocasionales como a auténticos adictos del género de acción. Si te consideras un jugador ocasional y quieres dar el siguiente paso, nuestra guía es la mejor forma de conseguirlo.

Combos, jefes, secretos,

Bayonetta tiene la peculiaridad de mostrarte algunos elementos que otros títulos ocultan como combos, golpes especiales, puntos débiles de los jefes... mientras que, al mismo tiempo, oculta diversos secretos que, sin llegar a resultar decisivos para completar la aventura, le dan mucha vida al título de Sega. En esta guía no vas a encontrar mapas, listas de combos, estrategias para acabar con los jefes ni guía de compras para la tienda de las Puertas del Infierno; creemos que todo eso es más divertido descubrirlo a medida que avanzas en el juego. Lo que hemos intentado cubrir con la guía que tienes entre manos son los secretos del juego realmente difíciles de descubrir: la localización de las 101 Lágrimas de Umbra, la forma de encontrar y superar cada uno de los veintiún Alfheim y los pasos para conseguir todos los fragmentos de Perla Lunar y Corazón Brujo. Y de regalo, al final de la guía encontrarás como conseguir algunos accesorios y armas sin excesivo esfuerzo, así como la forma de conseguir todos los trajes.

LÁGRIMAS



CONSEJO

Lagrimas de Umbra

Junto a los clásicos trofeos o logros, que Bayonetta también incluye, los chicos de Platinum Games han querido añadir más desafíos a Bayonetta. El mayor de ellos es, sin duda, la búsqueda y recolección de todas y cada una de las 101 Lágrimas de Umbra. Las cincuenta primeras se harán disponibles al cumplir ciertos requisitos; las otras 51 están repartidas por el escenario del juego, encarnadas en pequeños cuervos rojizos que levantarán el vuelo en cuanto nos vean acercarnos, así que tendrás que ser especialmente rápido para atraparlos.

Lágrimas de Umbra

Más allás de los simples logros o trofeos "típicos", Bayonetta oculta nada menos que 101 Lágrimas de Umbra, divididas entre las obtenidas al cumplir ciertos requisitos y las encontradas en forma de cuervo. Aquí tienes la forma de encontrarlas todas.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº1: La Primera en Artes Mágicas.
Requisitos: Completa el prólogo en cualquier nivel de dificultad.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº2: Fortitudo, Portador de Llamas.
Requisitos: Vence a Fortitudo en cualquier nivel de dificultad.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº3: Temperantia, Reina del Viento.
Requisitos: Vence a Temperantia en cualquier nivel de dificultad.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº4: Iustitia, Proveedora de Vida.
Requisitos: Vence a Iustitia en cualquier nivel de dificultad.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº5: Sapientia, Maestro de los Mares.
Requisitos: Vence a Sapientia en cualquier nivel de dificultad.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº6: Maestro de los Cielos.
Requisitos: Vence a Padre Balder en cualquier nivel de dificultad.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº7: El Encanto de la Hora Bruja.
Requisitos: Completa todos los capítulos del juego en cualquier nivel de dificultad.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº8: Capítulos 1-4 (Normal)
Requisitos: Completa los capítulos del primero al cuarto en el nivel de dificultad normal.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº9: Capítulos 5-7 (Normal)
Requisitos: Completa los capítulos del quinto al séptimo en el nivel de dificultad normal.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº10: Capítulos 8-11 (Normal)



Requisitos: Completa los capítulos del octavo al decimoprimero en el nivel de dificultad normal.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº11: Capítulos 12-13 (Normal)
Requisitos: Completa los capítulos del doceavo al decimotercero en el nivel de dificultad normal.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº12: Capítulo 14-Epílogo (Normal)
Requisitos: Completa los capítulos del decimocuarto al epílogo en el nivel de dificultad normal.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº13: La Bruja de Umbra.
Requisitos: Completa todos los capítulos en el nivel de dificultad normal.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº14: Nvo. Testamento: CP. 1-4 (Dif.)
Requisitos: Completa los capítulos del primero al cuarto en el nivel de dificultad difícil.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº15: Nvo. Testamento: CP. 5-7 (Dif.)
Requisitos: Completa los capítulos del quinto al séptimo en el nivel de dificultad difícil.

Lágrima nº14
Si aún no has empezado una partida en dificultad Difícil, tanto la nº14 como la nº15 no aparecerán en la lista de Lágrimas de Umbra que incluye el juego, pero no te preocupes, estarán ahí una vez comiences el juego en la dificultad mencionada.

CONSEJO

Principiante

Intenta no obsesionarte con las Lagrimas de Umbra y disfruta de Bayonetta la primera vez que quieras completar el juego. Una vez lo completes, empieza de nuevo la partida e intenta coger las lagrimas que aun no hayas conseguido.

LÁGRIMAS

Lágrima nº20
Para tener acceso al nivel de dificultad Non Stop Infinite Climax, primero tendrás que completar el juego en el nivel de dificultad Difícil.

Lágrima nº26
Si después de crear veinte pócimas diferentes no consigues la Lágrima de Umbra, prueba a completar las pócimas restantes (que no serán muchas); seguro que así consigues la lágrima que se te resiste.



LÁGRIMAS DE UMBRA Nº16: Nvo. Testamento: CP. 8-11 (Dif.)
Requisitos: Completa los capítulos del octavo al decimoprimero en el nivel de dificultad difícil.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº17: Nvo. Testamento: CP. 12-13 (Dif.)
Requisitos: Completa los capítulos del doceavo al decimotercero en el nivel de dificultad difícil.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº18: Nuevo Testamento: Cierra el Libro.
Requisitos: Completa los capítulos del decimocuarto al epílogo en el nivel de dificultad difícil.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº19: Anciana de Umbra.
Requisitos: Completa todos los capítulos en el nivel de dificultad normal.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº20: La Legendaria Bruja Siniestra.
Requisitos: Completa todos los capítulos en el nivel de dificultad Non Stop Infinite Climax.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº21: Mira que soy Zorr... Bruja...
Requisitos: Ejecuta un ataque tortura.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº22: Da gustito, ¿a que si?
Requisitos: Ejecuta cincuenta ataques tortura.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº23: ¿Quieres Tocarme?
Requisitos: Activa el Tiempo Brujo con éxito diez veces.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº24: Buen Intento.
Requisitos: Activa el Tiempo Brujo con éxito diez veces seguidas.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº25: ¡Platino!
Requisitos: Consigue 10 medallas de platino en diez combates diferentes.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº26: Abracadabra.
Requisitos: Crea veinte pócimas diferentes.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº27: Salto Mortal
Requisitos: Acaba con un enemigo únicamente saltando sobre él.



LÁGRIMAS DE UMBRA Nº28: Sin Mucho Esfuerzo
Requisitos: Desvía diez ataques enemigos con la ayuda de la Luna de Mahaa-Kalaa.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº29: Ataca y verás
Requisitos: Haz un counter a diez ataques enemigos con la ayuda de la Luna de Mahaa-Kalaa.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº30: Te lo has buscado
Requisitos: Haz tres counter consecutivos con la ayuda de la Luna de Mahaa-Kalaa.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº31: Ven Aquí, Angelito Mío.
Requisitos: Incita y posteriormente vence a cino o más enemigos previamente "enfadados". Utiliza el accesorio "Mirada Desesperada" para hacerlo más fácilmente.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº32: Ataque Maleficio.
Requisitos: Completa un combo en el que intercales la acción de esquivar. Por ejemplo, pulsa puño, deja pulsado patada, esquiva y completa el combo con otro puño.

CONSEJO

Incitar enemigos
• Pulsando L1/LB, Bayonetta hará un pequeño baile que enojará terriblemente a los enemigos. Si dejas el botón pulsado, el baile será más largo, algo que será especialmente útil con cierto accesorio que rellenará nuestra vida al incitar.

LÁGRIMAS

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº33: Maestro del Ataque Maleficio.
Requisitos: Completa veinte ataques maleficio.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº34: Un Corte Profundo
Requisitos: Acaba con veinte enemigos utilizando únicamente el ataque Iai-Jutsu con Shuraba (katana). Para realizar el Iai-Jutsu, deja pulsado el puño para cargar el ataque y suéltalo para lanzarlo.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº35: Más y Más Alto.
Requisitos: Agarra a diez enemigos en el aire con Kulshedra (el látigo), sin llegar a tocar el suelo. Para conseguirlo, deja pulsado el botón de puño para lanzar el látigo y atraer al enemigo y salta de nuevo.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº36: La Bruja de Hielo.
Requisitos: Congela a veinte enemigos utilizando Odette (los patines).

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº37: Aprendiz de Maga.
Requisitos: Compra tres nuevas técnicas en Las Puertas del Infierno.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº38: Dominando la Magia.
Requisitos: Compra todas las técnicas disponibles.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº39: Coleccionista de Discos.
Requisitos: Consigue tres LP's de los Himnos Angélicos completos.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº40: Experto en Cantos Gregorianos.
Requisitos: Consigue siete LP's de los Himnos Angélicos completos.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº41: En Busca de Tesoros.
Requisitos: Descubre la mitad de las tumbas de las Brujas de Umbra; cuendo encuentres una, destrúyela.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº42: Fanático de los Tesoros.
Requisitos: Encuentra y destruye todas las tumbas de las Brujas de Umbra repartidas por todo el juego.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº43: El Camino hacia los Cielos.
Requisitos: Descubre todos los portales Alfheim (más adelante te mostramos donde se encuentran y como completarlos).

LÁGRIMA Nº34
La espada tiene dos niveles de carga; al dejar pulsado el botón de ataque, la espada se carga, pero si esperas un poco , la espada se carga por segunda vez, haciendo su ataque letal para casi todos los enemigos "normales".

CONSEJO

PORTALES ALFHEIM
• No te agobies buscándolos ahora, podras volver después y seguir nuestra guía para encontrarlos y completarlos.



LÁGRIMAS DE UMBRA Nº44: Angel May Cry.
Requisitos: Completa la mitad de los portales Alfheim.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº45: Cazador de Ángeles.
Requisitos: Completa todos los portales Alfheim.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº46: La Verdad en su Forma más Pura.
Requisitos: Encuentra todas las notas de Antonio.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº47: Mira que eres Pulpo.
Requisitos: Acaba con todos los "tentáculos" que aparecen bajando por un túnel vertical en el Verse 8 del capítulo 9.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº48: El Amor de una Madre.
Requisitos: Defiende a Cereza en las escenas en las que está protegida por una especie de burbuja y no permitas que la golpeen una sola vez.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº49: Enciende los Postquemadores.
Requisitos: Consigue medallas de platino (no es necesario que sean de Platino Puro) durante los Verses 1 y 2 del capítulo 14.

LÁGRIMA Nº47
Descarga la Rosa de Onyx contra cada uno de los tentáculos para destruirlos o utiliza el látigo para mantenerte más tiempo en el aire, pero nunca intentes destruirlos todos mientras bajas a toda velocidad. Eso es casi imposible.



Lágrima nº50
En cuanto llegues al capítulo II, estate muy atento a lo que aparezca en pantalla, ya que el coche que tendrás que esquivar para conseguir la Lágrima de Umbra aparecerá por sorpresa.

CONSEJO

Pantera

• Incluso sabiendo la localización de los cuervos, siempre es preferible acercarse a ellos rápidamente convertidos en pantera.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº50: Por los Pelos.
Requisitos: Esquiva el coche que aparece por sorpresa en el capítulo II; bastará con hacer un doble salto para evitar que te golpee.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº51
Dificultad: Normal. **Capítulo**: I: La Metrópolis del Ángel.
Localización: Verse 4; busca alrededor de la fuente y encontrarás al cuervo junto a una pared pintada con el dibujo de una mujer.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº52
Dificultad: Normal. **Capítulo**: I: La Metrópolis del Ángel.
Localización: Tras la batalla de Verse 6; tras destruir la pared y salir, el cuervo estará a la derecha.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº53
Dificultad: Normal. **Capítulo**: II: Vigrid, Ciudad de los Recuerdos.
Localización: Tras la batalla de Verse 2; al abrir la puerta, encontrarás un montón de cuervos y uno de ellos es el que buscas.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº54
Dificultad: Normal. **Capítulo**: II: Vigrid, Ciudad de los Recuerdos.

LÁGRIMAS

CUERVOS Y LÁGRIMAS DE UMBRA

Diferentes formas de conseguir las lágrimas de Umbra

Mientras que las cincuenta primeras lágrimas se consiguen cumpliendo ciertos requerimientos, las otras 51 estarán repartidas por el juego, encarnadas en cuervos de aspecto rojizo. Para conseguir estas Lágrimas de Umbra deberás ser rápido, ya que los cuervos echarán a volar en cuanto te acerques mínimamente a ellos.

Localización: Tras crear y cruzar el puente que lleva a la iglesia (donde te espera un "jefazo"), encontrarás al cuervo en lo alto de una farola.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº55
Dificultad: Normal **Capítulo**: III: Arde la Tierra.
Localización: Tras la batalla de Verse 1, encontrarás un coche destrozado a tu izquierda; detrás, junto a una valla, está el cuervo que buscas.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº56
Dificultad: Normal **Capítulo**: III: Arde la Tierra.
Localización: Encontrarás al cuervo de camino al Coliseo.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº57
Dificultad: Normal **Capítulo**: V: Las Tierras Santas Perdidas.
Localización: El cuervo está enfrente del artilugio que convierte el día en la noche.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº58
Dificultad: Normal **Capítulo**: V: Las Tierras Santas Perdidas.
Localización: Tras la batalla en Verse 4; el cuervo estará en el lado derecho del puente, de camino de vuelta a la torre espiral.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº59
Dificultad: Normal **Capítulo**: VI: Las Puertas del Paradiso.
Localización: Al comienzo del capítulo, mira a la izquierda y verás al cuervo en la pared. Necesitarás convertirte en pantera para atraparlo rápidamente.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº60
Dificultad: Normal **Capítulo**: VI: Las Puertas del Paradiso.
Localización: Tras la zona en la que eres perseguido por un Beloved, encontrarás al cuervo a la izquierda de una puerta, junto a una valla.

CONSEJO

Posibilidades

• Todos los cuervos pueden atraparse; recuerda que puedes rebotar en las paredes, hacer doble salto, convertirte en cuervo o en pantera...

Documentos (15/45, 16/45, 17/45 y 18/45)
El primero, nada más comenzar la misión, en el interior de una casa con fachada roja en la parte derecha.El segundo lo veremos al atravesar una explanada llena de coches destrozados con una verja al fondo, sobre bidones. El tercero está ubicado en el segundo piso de una heladería con fachada roja. El último está en la parte final, junto a una portería de fútbol.

Lágrima nº59
La única forma de atrapar al cuervo antes de que escape es convirtiéndose en pantera para llegar rápidamente hasta él.

LÁGRIMAS

CONSEJO

¡SORPRÉNDELOS!

En determinados momentos, llegaremos a unas puertas en las que tendremos que hacer una "incursión". Para entrar, pulsaremos el botón de recarga para dejar una carga explosiva y esperaremos que se abra la puerta. La cámara se ralentizará y debemos acabar con los enemigos que haya dentro, pero sin dañar a ningún rehén.

Lágrima nº67
Esta lágrima pondrá a prueba tu habilidad; tendrás que combinar la transofmración, el doble salto y el salto contra la pared para dar caza al cuervo.

Lágrima nº66
Algunos de los cuervos estarán encerrados en jaulas, pero lo más normal es que te los encuentres de golpe y descubras lo que son cuando ya están a una altura inalcanzable. No te preocupes, siempre puedes volver a jugar cualquier capítulo y dar caza a esos cuervos.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº61

Dificultad: Normal **Capítulo:** IX: Paradiso, el Recuerdo del Tiempo.

Localización: Al comienzo del capítulo hay cuatro plataformas que te llevan a la fuente; en lugar de avanzar, ve a la izquierda, donde encontrarás al cuervo sobre una especie de colina junto a tres jarrones.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº62

Dificultad: Normal **Capítulo:** IX: Paradiso, el Recuerdo del Tiempo.

Localización: En la plaza, donde tendrás que reconstruir la llave, podrás encontrar al cuervo en un extremo, junto a la estatua de Aquarius.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº63

Dificultad: Normal **Capítulo:** IX: Paradiso, el Recuerdo del Tiempo.

Localización: Tras la batalla del Verse 11, ve a la izquierda del edificio y encontrarás al cuervo junto a una tumba de bruja.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº64

Dificultad: Normal **Capítulo:** X: Paradiso, el Mar de Estrellas.

Localización: Tras el Verse 3, al llegar a las escaleras, encontrarás el cuervo a la izquierda.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº65

Dificultad: Normal **Capítulo:** X: Paradiso, el Mar de Estrellas.

Localización: El cuervo está al final del puente donde eres atacado por cuatro enemigos, a la derecha.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº66

Dificultad: Normal **Capítulo:** XII: El Cielo Roto.

Localización: El cuervo está en una jaula, al lado de las escaleras, junto a la puerta que está al final del Verse 1.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº67

Dificultad: Normal **Capítulo:** XV: Una Torre Ante la Verdad.

Localización: Nada más empezar el capítulo, ve a la derecha y utiliza la transformación en pantera o cuervo para llegar al final del escenario. Rebota contra la pared y usa el doble salto para llegar al cuervo.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº68

Dificultad: Normal **Capítulo:** XV: Una Torre Ante la Verdad.



Localización: Al llegar a la estatua de Jubileus, sube por las dos pequeñas plataformas y ve hacia la derecha; tírate por el agujero que encontrarás y verás al cuervo en una jaula.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº69

Dificultad: Difícil **Capítulo:** I: La Metrópolis del Ángel.

Localización: Al llegar a la ciudad en el ascensor, encontrarás al cuervo en una zona verde a tu izquierda.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº70

Dificultad: Difícil **Capítulo:** I: La Metrópolis del Ángel.

Localización: Tras la batalla del Verse 4, camino a la puerta para pasar a la siguiente zona, encontrarás al cuervo en el edificio de la izquierda.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº71

Dificultad: Difícil **Capítulo:** II: Vigrid, Ciudad de los Recuerdos.

Localización: Tras la batalla del Verse 2 y tras abrir la puerta, verás una estatua de una bruja; el cuervo está en una ventana del edificio de la izquierda.

Salvando al VIP
Una de las personas más importantes de USA está en esa casa en llamas. ¿Habrá sobrevivido?

LÁGRIMAS

CONSEJO

SIN MIRAR ATRÁS
Si quieres encontrar todos los secretos de Bayonetta, será mejor que te des varias vueltas por cada uno de los escenarios. Si avanzas sin mirar atrás, acabarás el juego rápidamente, pero no encontrarás ni la mitad de las cosas.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº72
Dificultad: Difícil **Capítulo:** II: Vigrid, Ciudad de los Recuerdos.
Localización: Al llegar a la ciudad en el ascensor, encontrarás al cuervo en una zona verde a tu izquierda.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº73
Dificultad: Difícil **Capítulo:** III: Arde la Tierra.
Localización: Tras la batalla del Verse 4, regresa a la zona del capítulo 2 donde creaste un puente. El cuervo está en el cesped junto al árbol.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº74
Dificultad: Difícil **Capítulo:** III: Arde la Tierra.
Localización: En las catacumbas, de camino al puente, encontrarás al cuervo en la parte superior de la puerta.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº75
Dificultad: Difícil **Capítulo:** V: Las Tierras Santas Perdidas.
Localización: En cuanto empieces el capítulo, date la vuelta para encontrar el cuervo.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº76
Dificultad: Difícil **Capítulo:** V: Las Tierras Santas Perdidas.
Localización: Tras la batalla del Verse 9, encontrarás al cuervo en la zona del pequeño lago, cuando subes la torre espiral. Está bajo una verja.

LÁGRIMA Nº76
Algunas de las Lágrimas de Umbra están en un Alfheim o son conseguidas tras completar un Alfheim. Si no sabes lo que son, adelántate a la página 24 para descubrirlo. ¿No querías secretos y extras? En Bayonetta vas a tener para dar y tomar... y hay algunos secretos "menores" (como los LP's y las Notas de Antonio) que no hemos podido revelar en esta guía por evidentes problemas de espacio.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº77
Dificultad: Difícil **Capítulo:** VI: Las Puertas del Paradiso.
Localización: Tras la batalla del Verse 3, vuelve atrás, a la zona con la estatua de la bruja, y junto a la puerta por donde llegaste hay un portal Alfheim. Completa el Alfheim para conseguir la Lágrima de Umbra.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº78
Dificultad: Difícil **Capítulo:** VI: Las Puertas del Paradiso.
Localización: Tras la batalla del Verse 9, en lugar de entrar por la puerta, mira a la izquierda y verás al cuervo junto a una especie de lago.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº79
Dificultad: Difícil **Capítulo:** IX: Paradiso, el Recuerdo del Tiempo.
Localización: Tras la batalla del Verse 3, mientras avanzas por el pasillo luminoso, verás al cuervo sobre la valla.

LÁGRIMAS

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº80
Dificultad: Difícil **Capítulo:** IX: Paradiso, el Recuerdo del Tiempo.
Localización: Tras la batalla del Verse 8, avanza hasta encontrar un camino luminoso. Avanza por él hasta encontrar una parte rota del camino; déjate caer por el hueco, avanza y encontrarás el cuervo a la izquierda.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº81
Dificultad: Normal **Capítulo:** X: Paradiso, el Mar de Estrellas.
Localización: Tras la batalla del Verse 4, después de bajar las escaleras, examina la zona de la izquierda y verás al cuervo en el cesped.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº82
Dificultad: Normal **Capítulo:** X: Paradiso, el Mar de Estrellas.
Localización: Tras la batalla del Verse 8, avanza hasta llegar al portal a las Puertas del Infierno. Destruye la pared que hay junto al portal y sube en la plataforma. Abajo, a la izquierda, podrás ver al cuervo.

CONSEJO

EXPLÓRALO TODO
Cada pequeño agujero, cada recoveco, cada pared frágil... todo en Bayonetta te llevará a conseguir un nuevo secreto, una nueva Lágrima de Umbra, el acceso a un Alfheim que no conocías...





Lágrima nº84
En la página xx te mostramos como llegar hasta el mencionado Alfheim y como tendrás que completarlo, aunque no haga falta para conseguir la Lágrima de Umbra.

Lágrima nº87
Estas últimas Lágrimas de Umbra solo estarán disponibles si juegas en el nivel de dificultad máximo del juego: Non Stop Infinite Climax.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº83

Dificultad: Normal **Capítulo:** XII: El Cielo Roto.

Localización: Tras la batalla del Verse 2, ve al portal a las Puertas del Infierno. Date la vuelta para mirar la puerta desde la que has llegado, mira hacia arriba y verás plataformas a la izquierda y a la derecha. La de la izquierda te llevará a un cuervo metido en una jaula.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº84

Dificultad: Normal **Capítulo:** XII: El Cielo Roto.

Localización: El cuervo está en la barandilla izquierda del puente del Alfheim que podrás encontrar tras la batalla del Verse 5. Más adelante te diremos como entrar al portal del mencionado Alfheim.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº85

Dificultad: Normal **Capítulo:** XV: Una Torre Ante la Verdad.

Localización: Tras la batalla del Verse 8, encontrarás una sala oscura en la que tienes que destruir una parde para llegar a la sala de ascensores. En una de las esquinas de la sala oscura está el cuervo, en una jaula.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº86

Dificultad: Normal **Capítulo:** XV: Una Torre Ante la Verdad.

Localización: Tras la batalla del Verse 13 y antes de entrar a la sala de ascensores, mira a la izquierda y verás al cuervo sobre un trozo de tierra.



LÁGRIMAS DE UMBRA Nº87

Dificultad: Non Stop Infinite Climax **Capítulo:** I: La Metrópolis del Ángel.

Localización: En el Verse 1, a la izquierda del tren.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº88

Dificultad: Non Stop Infinite Climax **Capítulo:** I: La Metrópolis del Ángel.

Localización: En Verse 4, después del área de la fuente, encontrarás al cuervo sobre una farola, en la puerta derecha.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº89

Dificultad: Non Stop Infinite Climax **Capítulo:** II: Vigrid, Ciudad de los..

Localización: Tras la batalla del Verse 3, encontrarás al cuervo en la ventana del tercer piso de uno de los edificios. (Salto en pared+doble salto).

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº90

Dificultad: Non Stop Infinite Climax **Capítulo:** II: Vigrid, Ciudad de los..

Localización: Tras la batalla del Verse 4, antes de llegar a la siguiente plaza, encontrarás un pequeño puente en el segundo piso, junto al tren destrozado. Utiliza el salto en la pared para llegar al cuervo.

CONSEJO

Arriba y abajo
No limites tu campo de visión a los laterales; descubrirás un montón de objetos, secretos y Lágrimas de Umbra si te dedicas a observar edificios y construcciones de forma vertical.

Lágrima nº89
Una vez más, se pondrá a prueba tu habilidad con el control pad: salto en pared, salto doble... ¿esperabas que la dificultad Non Stop Infinite Climax se llamaba así por casualidad?

LÁGRIMAS

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº91

Dificultad: Non Stop Infinite Climax **Capítulo:** III: Arde la Tierra.
Localización: En Paradiso, en la zona donde está el reloj de arena, encontrarás al cuervo justo enfrente del reloj.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº92

Dificultad: Non Stop Infinite Climax **Capítulo:** III: Arde la Tierra.
Localización: Camino al Coliseo, encontrarás una columna derribada; el cuervo está detrás de la columna.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº93

Dificultad: Non Stop Infinite Climax **Capítulo:** V: Las Tierras Santas...
Localización: Tras la batalla contra Joy y los Ángeles de la Armonía, encontrarás unas estatuas de gárgolas; destruye la de la izquierda y súbete sobre ella. Mira alrededor y verás al cuervo sobre una columna.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº94

Dificultad: Non Stop Infinite Climax **Capítulo:** V: Las Tierras Santas...
Localización: Tras la batalla del Verse 7, vuelve a la parte inferior de la torre y entra en el portal Alfheim para encontrar al cuervo.



LÁGRIMAS

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº95

Dificultad: Non Stop Infinite Climax **Capítulo:** Vi: Las Puertas del...
Localización: En la zona del lago donde están las estatuas de las brujas; el cuervo está sobre el acantilado. Para localizarlo fácilmente, en cuanto entres en la zona, no saltes al lago, mira a la derecha para encontrarlo.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº96

Dificultad: Non Stop Infinite Climax **Capítulo:** IX: Paradiso, el Recuerdo...
Localización: Tras la batalla del Verse 6, aléjate de los Kinship y verás al cuervo sobre uno de ellos.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº97

Dificultad: Non Stop Infinite Climax **Capítulo:** IX: Paradiso, el Recuerdo...
Localización: Tras la batalla del Verse 8, avanza y sube las escaleras hasta ver un Gólem golpeando el suelo. Desde ahí, gira la cámara hasta ver al cuervo sobre una ventana; para llegar, tendrás que saltar sobre la pared, hacer un doble salto y convertirte en cuervo.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº98

Dificultad: Non Stop Infinite Climax **Capítulo:** X: Paradiso, El Mar de...
Localización: Trasl el Verse 2, el cuervo estará junto a una de las ruedas.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº99

Dificultad: Non Stop Infinite Climax **Capítulo:** X: Paradiso, El Mar de...
Localización: Tras la batalla del Verse 8, avanza hasta llegar al portal de las Puertas del Infierno y destruye la pared que hay junto al portal. Sube a la plataforma, destruye todas las estatuas y accederas a un Verse oculto. Tras completar dicho Verse, aparecerá el cuervo.

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº100

Dificultad: Non Stop Infinite Climax **Capítulo:** XII: El Cielo Roto.
Localización: Tras la batalla del Verse 2, date la vuelta y regresa al comienzo del capítulo. Tras la batalla, aparecerá un portal Alfheim donde encontrarás al cuervo (no tendrás que completar el Alfheim).

LÁGRIMAS DE UMBRA Nº101

Dificultad: Non Stop Infinite Climax **Capítulo:** XV: Una Torre Ante la...

LÁGRIMA Nº99
El Verse oculto al que nos referimos no será un simple paseo; en el tendrás que librar una intensa batalla contra una buena cantidad de enemigos, pero merecerá la pena, la Lágrima de Umbra 99.

ALFHEIM

Alfheim Nº1
Si has comprado el accesorio Mirada Desesperada, equípatelo para completar este primer Alfheim; así será muchísimo más fácil.

CONSEJO

Experimenta
Muchos de los Alfheim prohiben ciertos ataques, pero no ciertas armas o técnicas. Experimenta con tu armamento y combos hasta encontrar la mejor manera de completar cada Alfheim.

Alfheim Nº2
Equípate con el arma Durga (si la has comprado) y realiza combos cortos del tipo puño (carga), patada (carga), Puño (carga). Acabarás con los enemigos en pocos segundos y no tendrás que complicarte demasiado.

Localización: Al llegar a la zona de Jubileus, en lugar de activar las plataformas para subir, busca y encontrarás al cuervo.

Los Portales Alfheim

Nuestro primer destino en esta aventura. Las primeras fases son poco más que una toma de contacto con el sistema de juego y los controles, aún así permanece atento a los Skags, son más peligrosos de lo que parecen.

ALFHEIM Nº1: ¡Usa el Tiempo Brujo!
Detalles: Solo podrás atacar a los enemigos durante el Tiempo Brujo; hazlo antes de que acabe el tiempo.
Localización: En el primer capítulo, tras la batalla del Verse 2, regresa donde encontraste la primera llave para abrir el portal al primer Alfheim.
Recompensa: Fragmento de Perla Lunar.

ALFHEIM Nº2: ¡Puñetazos y Patadas Limitados!
Detalles: Acaba con los enemigos antes de que acabe el tiempo y teniendo en cuenta el límite impuesto en tus ataques y combos.
Localización: Capítulo III; tras la batalla del Verse 4, regresa al origen del tren y verás la puerta destruída. Detrás de la puerta encontrarás el portal.
Recompensa: Fragmento de Perla Lunar.

ALFHEIM Nº3: ¡Acaba con Todos los Enemigos!
Detalles: Acaba con los enemigos antes de que se acabe el tiempo.
Localización: Capítulo III; tras la batalla del Verse 4, antes de llegar a la plaza, hay un pequeño puente en la segunda planta junto al tren destrozado. Usa el salto en la pared para llegar hasta allí.
Recompensa: Fragmento de Corazón Brujo.

ALFHEIM Nº4: ¡Usa Ataques Tortura!
Detalles: Acaba con los ángeles antes de que termine el tiempo y realizando seis ataques tortura.
Localización: Capítulo II; tras la batalla del Verse 7, regresa al comienzo del capítulo para alcanzar el portal Alfheim.
Recompensa: Fragmento de Perla Lunar.

ALFHEIM Nº5: ¡Mantente en el aire!
Detalles: Tendrás que mantenerte sin tocar el suelo durante veinte segundos, saltando de enemigo en enemigo o agarrándote a ellos con Kulshedra para poder volver a saltar.
Localización: Capítulo III; tras la batalla del Verse 1, el portal está bajo un edificio, detrás de dos vallas.
Recompensa: Fragmento de Perla Lunar.

ALFHEIM Nº6: ¡Usa las Armas de los Ángeles!
Detalles: Acaba con todos los ángeles antes de que acabe el tiempo, utilizando únicamente las armas de los ángeles que allí encontrarás.
Localización: Capítulo III. Tras la batalla en Verse 4, ve al lugar donde está la estatua de la bruja; se abrirá un camino. Ahora ve en la dirección opuesta (donde encontraste al jefazo del Capítulo 2) y verás que no hay pared (la pared que utilizaste para crear un puente). En la segunda planta del edificio más cercano está el Alfheim.
Recompensa: Fragmento de Perla Lunar.

ALFHEIM Nº7: ¡Tiempo Brujo Desactivado!
Detalles: Acaba con todos los enemigos antes de que termine el tiempo. No podrás hacer uso del Tiempo Brujo.
Localización: Capítulo III; tras la batalla del Verse 9, en Paradiso - Jardín de la Luz, ve hacia el este desde donde has venido.
Recompensa: Fragmento de Perla Lunar.

ALFHEIM Nº8: ¡Usa Ataques Maldición!
Detalles: Los enemigos solo son vulnerables a los Ataques Maldición, o lo que es lo mismo, los golpes finales de los combos.
Localización: Capítulo III; tras utilizar el reloj de arena para reparar el puente, vuelve a entrar en la cueva y encontrarás el portal Alfheim.
Recompensa: Fragmento de Corazón Brujo.

ALFHEIM Nº9: ¡Usa el Tiempo Brujo!
Detalles: Acaba con los enemigos antes de que termine el tiempo. Los enemigos solo serán vulnerables durante el Tiempo Brujo.
Localización: Capítulo V; tras la batalla del Verse 2, regresa al inicio del capítulo para encontrar el portal al Alfheim.
Recompensa: Fragmento de Perla Lunar.

ALFHEIM

Alfheim Nº5
En este Alfheim no resultará muy difícil mantenerse en el aire saltando de enemigo en enemigo, así que podrás hacerlo incluso si no tienes el arma llamado Kulshedra (el látigo).

Alfheim (Nº6)
Recoge la espada doble (está en la zona este) y ejecuta el ataque realizado pulsando el botón de patada. Acabarás con tus enemigos en un tiempo récord.

Alfheim Nº8
La forma más fácil de completar este Alfheim es utilizando el arma Shuraba (espada). Realiza un combo sencillo como puño, patada, puño y no tendrás problemas.



ALFHEIM

CONSEJO

ALFHEIM SUPERIORES

Para completar los Alfheim más complicados, será necesario contar con un buen arsenal de armas y de accesorios, de lo contrario, puede que nos sea imposible.

ALFHEIM Nº10: ¡Mantente en el aire!

Detalles: Tendrás que mantenerte sin tocar el suelo durante cincuenta segundos, saltando de enemigo en enemigo o agarrándote a ellos con Kulshedra para poder volver a saltar.

Localización: Capítulo V; tras la batalla del Verse 7 en la Torre Espiral, regresa a la base de la torre y encontrarás el portal al Alfheim.

Recompensa: Fragmento de Corazón Brujo.

ALFHEIM Nº11: ¡Puñetazos y Patadas Limitados!

Detalles: Acaba con los enemigos antes de que acabe el tiempo y teniendo en cuenta el límite impuesto en tus ataques y combos.

Localización: Capítulo V; tras la batalla del Verse 9, al salir finalmente de la torre, en lugar de ir hacia la derecha (arriba), ve hacia la izquierda (abajo) para encontrar el portal al Alfheim.

Recompensa: Fragmento de Corazón Brujo.

ALFHEIM Nº12: ¡Usa Ataques Tortura!

Detalles: Tendrás que acabar con tus enemigos antes de que acabe el tiempo y destruir a cinco de ellos usando Ataques Tortura.

Localización: Capítulo VI; tras la batalla del Verse 3, regresa al lugar con la estatua de la bruja. El portal está en la puerta que has cruzado antes.

Recompensa: Fragmento de Perla Lunar.

ALFHEIM Nº13: ¡Batalla fuera de tu cuerpo!

Detalles: Acaba con los enemigos antes de que acabe el tiempo; éstos solo serán vulnerables si "sales de tu cuerpo" (al comienzo del Alfheim se mostrará como hacerlo.

Localización: Capítulo IX; tras la batalla del Verse 1, sube de nuevo las escaleras y destruye la pared marcada con el símbolo del sol para alcanzar el portal Alfheim.

Recompensa: Fragmento de Perla Lunar.

ALFHEIM Nº14: ¡Acaba con Todos los Enemigos!

Detalles: Lucharás directamente contra Jeanne y tendrás que vencerla antes de que acabe el tiempo.

Localización: Capítulo IX; tras la batalla de Verse 6, verás que uno de los barcos Kinship no se mueve mientras te ataca. Desde el Kinship destruído, verás una plataforma en la que está el portal Alfheim. Tendrás que convertirte en cuervo para poder alcanzar dicha plataforma.

Recompensa: Fragmento de Corazón Brujo.

ALFHEIM Nº15: ¡Puñetazos y Patadas Limitados!

Detalles: Acaba con los enemigos antes de que acabe el tiempo y teniendo en cuenta el límite impuesto en tus ataques y combos.

Localización: Capítulo IX; tras la batalla del Verse 10, vuelve sobre tus pasos hasta encontrar el portal Alfheim.

Recompensa: Fragmento de Corazón Brujo.

ALFHEIM Nº16: ¡Usa Ataques Maldición!

Detalles: Los enemigos solo son vulnerables a los Ataques Maldición, o lo que es lo mismo, los golpes finales de los combos.

Localización: Capítulo X; tras la batalla del Verse 2, rota el pueblo en el sentido de las agujas del reloj y sube a la plataforma accesible para encontrar el portal Alfheim.

Recompensa: Fragmento de Corazón Brujo.

ALFHEIM Nº17: ¡Usa las Armas de los Ángeles!

Detalles: Acaba con todos los ángeles antes de que acabe el tiempo, utilizando únicamente las armas de los ángeles que allí encontrarás.

Localización: Capítulo X. Tras la batalla en el Verse 8, avanza hasta llegar al portal de las Puertas del Infierno y, una vez llegues allí, regresa para encontrar el portal Alfheim.

Recompensa: Fragmento de Corazón Brujo.

ALFHEIM Nº18: ¡Batalla fuera de tu cuerpo!

Detalles: Acaba con los enemigos antes de que acabe el tiempo; éstos solo serán vulnerables si "sales de tu cuerpo" (al comienzo del Alfheim se mostrará como hacerlo.

Localización: Capítulo XII; tras la batalla del Verse 2, regresa hasta el comienzo del capítulo. Acaba con los enemigos y aparecerá el portal Alfheim.

Recompensa: Fragmento de Corazón Brujo.

ALFHEIM Nº19: ¡Usa el Tiempo Brujo!

Detalles: Solo podrás atacar a los enemigos durante el Tiempo Brujo; hazlo antes de que acabe el tiempo.

Localización: Capítulo XII; tras la batalla del Verse 5, examina la parte derecha de la nave y encontrarás un túnel por el que podrás lanzarte. Activa

ALFHEIM

CONSEJO

POCOS GOLPES

En Alfheim como el nº15, en el que pueden usarse pocos ataques, una de las armas más efectivas es Shuraba (espada) y su posibilidad de cargar un único y letal ataque.

CONSEJO

¡SIGUEME!

Para el Alfheim nº17, primero coge el bastón y gira con él (patada); para la segunda y tercera oleada, coge la espada doble y pulsa patada para disparar a todos los enemigos y acabar rápidamente con ellos.

el Tiempo Brujo para cruzar el ventilador y llegar al portal Alfheim.
Recompensa: Fragmento de Corazón Brujo.

ALFHEIM Nº20: ¡Tiempo Brujo Desactivado!
Detalles: Acaba con todos los enemigos antes de que termine el tiempo. No podrás hacer uso del Tiempo Brujo.
Localización: Capítulo XV; tras la batalla del Verse 8, regresa hasta el inicio del capítulo. Verás el portal Alfheim en el otro extremo de tu posición; para llegar tendrás que convertirte en pantera y en cuervo.
Recompensa: Fragmento de Corazón Brujo.

ALFHEIM Nº21: ¡Usa Ataques Maldición!
Detalles: Los enemigos solo son vulnerables a los Ataques Maldición, o lo que es lo mismo, los golpes finales de los combos.
Localización: Epílogo; tras la batalla del Verse 4, avanza hasta llegar al cuello de Jubileus y después vuelve atrás hasta encontrar el último portal Alfheim.
Recompensa: Fragmento de Corazón Brujo.

DURAS PRUEBAS
Los Alfheim son los desafíos más complejos del título de Sega, incluso más que los planteados por los jefes finales.



Los Fragmentos

Junto a las Lágrimas de Umbra y los veintiún Alfheim existentes en el juego, solo nos queda desvelar la situación de todos los fragmentos de Corazón Brujo (para aumentar la barra de energía) y de Perla Lunar (para aumentar la barra de magia) repartidos por todo el juego. Aquí los tienes, divididos entre los capítulos que componen la aventura.

Capítulo I: La Metrópolis del Ángel.
Fragmento de Perla Lunar #1: Nada más salir del tren, sube sobre él; haz un doble salto y salta contra la pared para alcanzar una segunda planta. Rompe todos los banquitos y el tren se irá, mostrando el fragmento. **FPL#2:** Completa el primer Alfheim. **Fragmento de Corazón Brujo #1:** Después de subir en el ascensor y hablar con Rodin, mira hacia arriba y verás un balcón. Alcánzalo y conseguirás otro fragmento. **FCB#2:** Tras coger el anterior fragmento, sal al jardín y verás una especie de cofre. Destrúyelo para conseguir otro fragmento. **FCB#3:** Al final del Verse 5, tras destruir a Beloved, mira hacia arriba y verás dos salientes; el de la izquierda oculta el último fragmento del primer capítulo del juego.

Capítulo II: Vigrid, Ciudad de los Recuerdos.
Fragmento de Corazón Brujo #4: Tras descubrir la técnica para subir por las paredes, avanza por la pared y verás una estatua a la izquierda. Rómpela para conseguir un nuevo fragmento. **FCB#5:** Al llegar a la primera plaza, mira a la derecha y encontrarás un cofre con una bala para la fase de bonus. Junto al cofre, encontrarás una especie de terracita con dos bancos; allí hay otro fragmento, pegado al techo. **Fragmento de Perla Lunar #3:** Completa el segundo Alfheim. **FCB#6:** Completa el tercer Alfheim. **FPL#4:** Completa el cuarto Alfheim. **FPL#5:** Este fragmento está en un cofre junto al puente (en el que hay que activar el Tiempo Brujo) que lleva al jefe final del capítulo. **FCB#7:** Si miras hacia arriba desde la posición del anterior fragmento, verás una especie de balcón; sube a él para encontrar el último fragmento de este capítulo.

Capítulo III: Arde la Tierra.
Fragmento de Perla Lunar #6: Completa el quinto Alfheim. **Fragmento de Corazón Brujo #8:** Completa el sexto Alfheim. **FPL#7:** Tras luchar con los dos Fairness ("perros de fuego") y bajar a la caverna de fuego, en lugar



de avanzar, date la vuelta y encontrarás la caja con el fragmento, al final del pasillo. **FPL#8**: Completa el séptimo Alfheim. **FCB#9**: Este fragmento está en Paradiso, cerca del reloj de arena, detrás de un árbol. **FCB#10**: Completa el octavo Alfheim. **FCB#11**: Tras subir la montaña, en lugar de entrar directamente por el túnel examina la parte izquierda y encontrarás un cofre que contiene el fragmento. **FCB#12**: Tras salir de las catacumbas, encontrarás un pequeño cruce en el camino; ve por el camino de la izquierda y llegarás hasta un cofre que contiene el fragmento.

Capítulo V: Las Tierras Santas Perdidas.

Fragmento de Perla Lunar #9: Completa el noveno Alfheim. **Fragmento de Corazón Brujo #13**: Tras el Verse 5, encontrarás un cofre con el fragmento que buscas, a la derecha de las escaleras que conducen a la siguiente zona. **FPL#10**: Sube las escaleras mencionadas en la anterior explicación hasta llegar al portal de las Puertas del Infierno. Déjate caer a la izquierda y encontrarás un cofre que contiene el fragmento. **FCB#14**: Completo el décimo Alfheim. **FCB#15**: Completa el decimoprimer Alfheim. **FCB#16**: Tras la batalla del Verse 11, avanza hacia el portal a las Puertas del Infierno y sube por la torre. Arriba del todo, en la parte trasera de la torre encontrarás un cofre con el fragmento que anhelas.

Capítulo VI: Las Puertas del Paradiso.

Fragmento de Corazón Brujo #17: Tras la primera batalla del capítulo, después de tirar abajo las puertas, escala por los salientes y a la izquierda encontrarás un cofre que contiene el fragmento. **Fragmento de Perla Lunar #11**: Completa el decimosegundo Alfheim. **FCB#18**: Tras acabar con el primer Joy, examina la parte trasera del portal que te sacará de Paradiso y encontrarás el cofre que contiene este fragmento.

Capítulo VIII: Ruta 666.

Fragmento de Corazón Brujo #19: Durante la segunda parte del Verse 3, cuando veas a los gigantescos Beloved en la carretera por segunda vez, tendrás que pegarte a lado derecho de la carretera hasta descubrir una epsecie de atajo. Dicho atajo te llevará a subir por una especie de arco muy estrecho; si consigues mantenerte en el arco sin caer, conseguirás el fragmento. **FCB#20**: Durante el comienzo del Verse 4, tras pasar el primer túnel, vuelve a ponerte en el lado derecho de la carretera hasta encontrar un nuevo atajo, a través del que conseguirás el fragmento.

Capítulo IX: Paradiso, el Recuerdo del Tiempo.

Fragmento de Corazón Brujo #21: Al comenzar el nivel, avanza y deja atrás las plataformas iluminadas. En la especie de isla con cesped, a la izquierda, encontrarás un cofre con el fragmento. **Fragmento de Perla Lunar #12**: Completa el decimotercer Alfheim. **FCB#22**: Tras reconstruir y usar la llave, avanza dejando atrás las plataformas iluminadas y encontrarás un cofre con el fragmento en su interior. **FCB#23**: Completa el decimocuarto Alfheim. **FPL#13**: Tras acabar con los dos barcos voladores Kinships, avanza tras coger el fragmento de LP y verás un cofre, a la izquierda, que contiene el fragmento que buscas. **FCB#24**: Tras destruir a Gólem, en lugar de avanzar, examina la zona izquierda del escenario, donde encontrarás un cofre que contiene el fragmento. **FCB#25**: Completa el decimoquinto Alfheim.

Capítulo X: Paradiso, el Mar de Estrellas.

Fragmento de Perla Lunar #14: Este fragmento está dentro de un cofre situado junto al portal que lleva al Alfheim nº16. **Fragmento de Corazón Brujo #26**: Completa el decimosexto Alfheim. **FPL #15**: Tras acabar con los tres Kinships, úsalos como medio para llegar a una plataforma lumi-



FRAGMENTOS

nosa en la que descansa el cofre que contiene el fragmento. **FCB#27**: Desde la plataforma luminosa mencionada anteriormente, gira la cámara a la derecha y verás otra plataforma a lo lejor. Conviértete en cuervo para llegar y allí encontrarás un nuevo cofre con el fragmento que buscas. **FCB#28**: Completa el decimoséptimo Alfheim. **FCB#29**: Regresa a la zona del portal que lleva a las Puertas del Infierno; junto al portal, verás una pared que podrás destruir, dejando visible una plataforma a lo lejos. Conviértete en pantera o en cuervo para llegar hasta la plataforma, acaba con los enemigos y abre el cofre para recoger el fragmento.

Capítulo XII: El Cielo Roto.

Fragmento de Corazón Brujo #30: Nada más comenzar el nivel examina la zona que está tras la verja, a tu derecha, y encontrarás un cofre con el fragmento. **FCB#31**: Tras caer del avión y volver a subir, vuelve sobre tus pasos y encontrarás una pasarela que te lleva a un cofre que atesora el fragmento. **FCB#32**: Completa el decimooctavo Alfheim. **FCB#33**: Completa el decimonoveno Alfheim.

Capítulo XIV: Isla del Sol.

Fragmento de Corazón Brujo #34: Cuando los enemigos "aborden" tu cohete y tengas que enfrentarte a ellos, tendrás que acabar con el último de los enemigos con un Ataque Tortura para conseguir el fragmento. **FCB#35**: Tendrás que hacer lo mismo que para conseguir el anterior fragmento, solo que con la segunda oleada de enemigos.

Capítulo XV: Una Torre Ante la Verdad.

Fragmento de Corazón Brujo #36: Nada más comenzar este capítulo, ve hacia la derecha; conviértete en pantera para avanzar por la barandilla y alcanzarás el cofre que contiene el fragmento. **FCB#37**: Completa el vigésimo Alfheim. **FCB#38**: Al llegar a la zona de la estatua gigante (Jubileus), entra en la sala que está a la derecha del portal que lleva a las Puertas del Infierno. A la derecha de las plataformas encontrarás un cofre que contiene el fragmento. **FCB#39**: Tras activar las plataformas que desaparecen y llegar a la parte superior, justo antes de enfrentarte de nuevo al Gólem, mira a tu alrededor y verás una plataforma flotante. Para alcanzarla tendrás que convertirte en cuervo y en ella encontrarás una nota y un nuevo fragmento en un cofre. **FPL#16**: Desde la plataforma mencionada anteriormente, mira a tu alrededor para encontrar una segunda plataforma flotante. En ella encontrarás el último Fragmento de Perla Lunar.

Epílogo: Requiem.

Fragmento de Corazón Brujo #40: Para hacerte con el último fragmento de Corazón Brujo tendrás que superar el vigesimoprimer Alfheim, el último de todos.

Elementos desbloqueables

Por si no fuera poco con lo que oculta el juego en su desarrollo, su planteamiento da para muchos más secretos y elementos desbloqueables: armas, accesorios, trajes, niveles de dificultad... Aquí tienes la forma "legal" de desbloquear todos los elementos y trucos para conseguir algún que otro objeto sin sufrir demasiado.

Trajes extra:

Para desbloquear los nuevos trajes, primero tendrás que completar el juego en nivel de dificultad normal. Después, carga la partida que está completa, entra en las Puertas del Infierno y accede al menú de los Tesoros de Rodin; allí encontrarás un nuevo objeto llamado Súper Espejo, que cuesta 100.000 halos y que deberás adquirir para acceder a los demás trajes. Después, bastará con pulsar R1/RB al comienzo del capítulo o seleccionar la opción de cambiar disfraz para elegir el traje con el que queramos jugar.

Juega con Jeanne.

Aunque hay un traje que hará a Bayonetta muy parecida a la bruja Jeanne (d'Arc), existe una forma de seleccionar a Jeanne y jugar una partida directamente con ella. Hay dos formas de conseguirlo, consiguiendo una medalla Platino al final del juego (en dificultad normal) o desbloqueando el accesorio "Marioneta Eterna".

Accesorios desbloqueables.

Algunos objetos de la tienda de Rodin no estarán disponibles desde el principio. Aquí están los accesorios y la forma de hacerlos disponibles:

Brazalete del tiempo: Completa el juego en menos de tres horas en dificultad normal o superior.

Brazalete del Climax: Consigue las 101 Lágrimas de Umbra.

Testimonio Eterno: Consigue cincuenta Lágrimas de Umbra.

Marioneta Inmortal: Completa el juego en dificultad Fácil o Muy Fácil.

TRUCOS

Non Stop Infinite Climax Para poder desbloquear el nivel de dificultad máximo del juego, primero tendrás que completar todos los capítulos en el nivel Difícil.



TRUCOS

CONSEJO

Trucos

No bastará con ejecutar el movimiento mostrado en cualquier sitio, tendrás que hacerlo frente a la cabina adecuada y, muy importante, teniendo la cantidad de halos que se muestran; si no, el truco no saldrá.

Armas desbloqueables.

Al igual que los accesorios, también encontrarás armas desbloqueables:
Bazillions: Completa el juego en nivel difícil.
Handguns: Completa el juego en nivel normal.
Pillow Talk: Completa el juego en Non Stop Infinite Climax.
Rodin: Compra el Ticket Platino y vence al Padre Rodin.
Sai-Fon: Completa 100 capítulos en dificultad normal o superior.

Método alternativo para desbloquear objetos y accesorios.

Las combinaciones de botones deben ser realizadas durante el capítulo 2, tras el Verse 3, en la plaza en la que hay un teléfono a la izquierda (junto a las escaleras), otro a la derecha y otro más alejado. El primero sirve para desbloquear armas, el segundo para accesorios y el que está más alejado para personajes. Ponte delante del teléfono adecuado y pulsa:

Bazillions (ARMA): Arriba, arriba, arriba, arriba, abajo, abajo, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, tríangulo (PS3)/Y (Xbox 360). Tendrás que tener un millón de halos para que funcione el truco..

Rodin (ARMA): Arriba, arriba, arriba, arriba, abajo, abajo, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, L1/RB. Tendrás que tener 5 millones de halos para que funcione el truco.

Pillow Talk (ARMA): Arriba, arriba, arriba, arriba, abajo, abajo, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, X/A. Tendrás que tener un millón de halos para que funcione el truco.

Brazalete del Tiempo (ACCESORIOS): Arriba, arriba, arriba, arriba, abajo, abajo, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, L2/LT. Tendrás que tener tres millones de halos para que funcione el truco.

Brazalete del Climax (ACCESORIOS): Arriba, arriba, arriba, arriba, abajo, abajo, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, R2/RT. Tendrás que tener 5 millones de halos para que funcione el truco.

Testimonio Eterno (ACCESORIO): Arriba, arriba, arriba, arriba, abajo, abajo, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, R1/RB. Tendrás que tener dos millones de halos para que funcione el truco.

Jeanne (PERSONAJE): Arriba, arriba, arriba, arriba, abajo, abajo, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, círculo/B. Tendrás que tener un millón de halos para que funcione el truco.

Little Zero (PERSONAJE): Arriba, arriba, arriba, arriba, abajo, abajo, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, cuadrado/X. Tendrás que tener cinco millones de halos para que funcione el truco.

